FURTUNĂ ÎN REȚEA - CEI MAI BUNI CLIENȚI DE BITTORRENT ÎN TEST

71
DEC '05
148 PAGINI
7,5 LEI

XtremPC CD

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

MEGATEST DE PLĂCI VIDEO



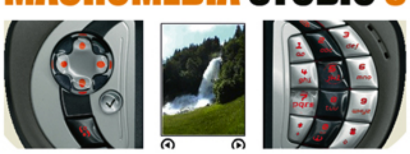
■ 50 DE SOLUȚII PCI-EXPRESS

FRECVENȚĂ VS. LATENȚĂ



■ PE CARE O ALEGEM?

MACROMEDIA STUDIO 8



■ WEB DEVELOPMENT

CIVILIZATION IV



■ 6000 DE ANI DE ISTORIE

TESTUL ADEVĂRULUI: PC-UL EXTREM

PERFORMANȚE CU ORICE PREȚ



UMFLĂ POTUL!
3 camere foto digitale SONY Cyber-shot DSC-W5
SONY

UMFLĂ POTUL!
Placă de bază 8N-SLI Quad Royal
Placă video RX18L256V-B
Placă video NX66T256DE
GIGABYTE TECHNOLOGY

PETER JACKSON'S KING KONG - THE MOVIES - QUAKE 4 - X3: REUNION


28 56
32 64
35 70
40 80
66 132
68 136
82 164
101 202
68 136
82 164
Vrei să dublăm
32 64$ prețul
să înțelegi
că e bun?
Xpert TV-PVR
PC WORLD KOMPUTER 6/2004
PC WORLD KOMPUTER 6/2004
PC STATION Best Design
PC STATION Best Buy
ENTER 2/2004
CHIP TESTSIEGER 06/2005
PC2005 Editor's Choice
PC WORLD
PC MAGAZINE ROMÂNIA ALEGEREA REDACȚIEI
Quartz computer
Bd. Iuliu Maniu nr.1-7, Bucuresti, sector 6.
Tel: (021) 316.96.64, 316.96.63, 316.96.65. http://www.quartz.ro.
Distribuitor
KWORLD COMPUTER CO.,LTD


The essentials of imaging
KONICA MINOLTA
DECEMBRIE DIGITAL
DYNAX 5D
ANTI-SHAKE
DYNAX 5 DIGITAL
aparat foto digital SLR, obiectiv interschimbabil, 6,3 MPixels, obiectiv tip A baioneta,sensor CCD in 9 puncte, timp expunere bulb- 1/4000 sec., 5 cadre/sec., ecran LCD 2,5" 115.000pixels, vizor optic, inreg. foto si film, baterii Li-ION, tehnologie ANTI-SHAKE
DIMAGE X1
aparat foto digital ultracompact, 8,0 MPixels, obiectiv 37-111mm, zoom optic x3 / digital x4, interfata USB si A/V, ecran LCD 2,5" 118.000pixels, inreg. foto si film, baterii Li-ION, tehnologie ANTI-SHAKE
DIMAGE Z6
aparat foto digital, 6,0 MPixels, obiectiv APO 35-420mm, zoom optic x12 / digital x4, Super Macro 1cm, AutoFocus ultra rapid 0,2sec., timp expunere 4sec.- 1/1000 sec., ecran LCD 2,0", interfata USB si A/V, inreg. foto si film, tehnologie ANTI-SHAKE
HiTi
215 EURO*
HiTi 640PS - PHOTO PRINTER
Imprimanta foto, tehnologie "Dry Diffusion Thermal Transfer", imprimare profesionala in ton continuu, rezolutie 6400dpi echivalent, 16,7 mil.pixeli, interfata USB, 2 sloturi pentru carduri CF/MS/MS/Pro SD/MMC/SM Micro Drive, controller cu LCD pentru prelucrare rapida a imaginii, formate de imprimare 10x15cm, ID 2x2, ID
340 EURO*
HiTi 730PS - PHOTO PRINTER
Imprimanta foto, tehnologie "Dry Diffusion Thermal Transfer", imprimare profesionala in ton continuu, rezolutie 4800dpi echivalent, 16,7 mil.pixeli, interfata USB, 2 sloturi pentru carduri CF/MS/MS/Pro SD/MMC/SM Micro Drive, controller cu LCD pentru prelucrare rapida a imaginii, formate de imprimare 10x15cm, 13x18cm, 15x20cm, ID 2x2, ID 4x2x4
IMPORTATOR & DISTRIBUITOR pentru ROMANIA
* preţuri fără TVA
DOLEX PRO. GROUP
Bucureşti - 1, Str. Buzeşti nr. 61-69, Bl. A3
tel/fax: 310.25.70, 310.25.72, 310.25.81
e-mail: office@dolex.ro , cameras@dolex.ro
WEB: www.dolex.ro

XtremPC

ECHIPA

Redacția

Cristian Agatie **redactor-şef**
Ştefan Matei **redactor hardware**
Gabriel Mitran **redactor hardware**
Liviu Mihai Andrei **redactor software**
Adrian Dorobăţ **redactor jocuri**
Bogdan Bridinel **redactor jocuri**
Anda Drăgnuţă **redactor jocuri**
Cosmin Aioniţă **redactor jocuri**
Daniel Ion **editor CD/DVD**

Concept grafic

Gabriel Ionescu **tehnoredactare**
Radu Iordache **fotografie**

Publicitate & PR

Cristina Savu **director vânzări**
cristinasavu@xtrempc.ro
Paula Niculae **coordonator vânzări**

Marketing

Cristina Mincic **asistent marketing**

CONTACT

Redacția

Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-316.81.84
Fax: 021-316.81.49
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producţie

Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: Kenson Optical

Publisher

Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-316.81.84

ISSN

1582-2818

Publicaţie auditată BRAT pe perioada ianuarie-iunie 2005



Impunerea drepturilor de autor

Acurs multă cerneală în ultimii ani, scriindu-se despre protejarea drepturilor de autor, acesta fiind deja unul dintre subiectele uzate ale tranziţiei. Este absolut normal ca producătorii de software, muzică, filme etc. să-şi dorească să obţină ceva profit de pe urma muncii lor, după cum este ceva la fel de normal ca, pentru a-şi asigura acest profit, să facă eforturi pentru a împiedica distribuirea neautorizată a creaţiilor lor. Cu toate acestea, este unanim acceptat că, în ultima vreme, firmele de software, dar mai ales casele de producţie muzicală şi studiourile de filme au mers mult prea departe în încercarea de a-şi proteja proprietatea intelectuală.

După victoria repurtată împotriva reţelelor de file sharing, casele de producţie şi-au îndreptat atenţia către riscurile pe care le prezintă copierea CD-urilor folosind unităţile optice şi mediile inscriptibile. Ultima ispravă în acest domeniu aparţine unei firme care s-a remarcat pentru măsurile nepopulare pe care le-a întreprins pentru protejarea drepturilor sale intelectuale, iar rezultatele nu au întârziat să apară sub forma unui imens scandal. Cumpărătorii CD-urilor audio produse de Sony Music/BMG, care au folosit computerul personal pentru ascultarea acestora, au instalat fără să-şi dea seama un script care limitează copierea respectivelor CD-uri. Problema este că Sony Music a ales să camufleze respectivul script cu ajutorul unui rootkit, un program care se instalează adânc în sistemul de operare, făcând imposibilă detectarea sau dezactivarea sistemului DRM folosit. Din păcate, acelaşi rootkit poate fi exploatat şi de creatorii de viruşi, troieni şi alte programe malware pentru camuflarea propriilor programe, constituind o ameninţare serioasă pentru securitatea sistemului şi a datelor stocate pe harddisk. De altfel, producătorii de software antivirus au şi semnalat apariţia primelor programe malware care exploatează rootkit-ul folosit de Sony Music/BMG, astfel încât software-ul DRM folosit de Sony a fost catalogat drept virus şi detectat ca atare de majoritatea programelor antivirus. Chiar Microsoft, o altă companie renumită pentru eforturile sale de combatere a pirateriei, a anunţat că sistemul folosit de Sony Music/BMG va fi detectat şi eliminat de către utilitarele sale Windows Malicious Software Removal Tool şi Windows AntiSpyware, precum şi folosind un scanner online.

Scandalul creat în jurul acestui subiect a pus Sony într-o lumină nefavorabilă, în acelaşi timp având un rol minor în limitarea pirateriei. Personal nu cred că pirateria va dispărea vreodată, nici măcar în cele mai civilizate comunităţi. Însăşi Sony a renunţat, în urma scandalului, să mai folosească sistemul respectiv pentru protejarea la copiere a CD-urilor sale. În războiul împotriva pirateriei software, audio sau video, casele de producţie au uitat de unde au pornit, ajungând să ducă o luptă disproporţionată, care de multe ori este mai costisitoare decât economiile realizate prin eradicarea pirateriei.

Cristian Agatie





Display flexibil

010 La crearea prototipului a pus umărul, pe lângă E Ink Corporation, şi grupul LG.Philips LCD. Display-ul flexibil reprezintă un pas major spre ziarul sau cartea virtuală.

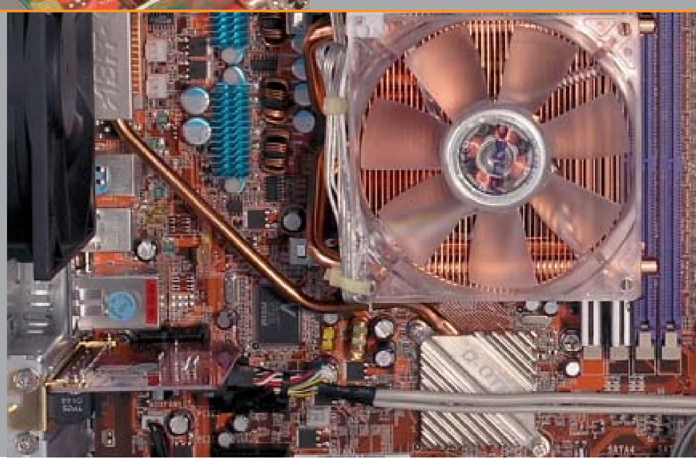


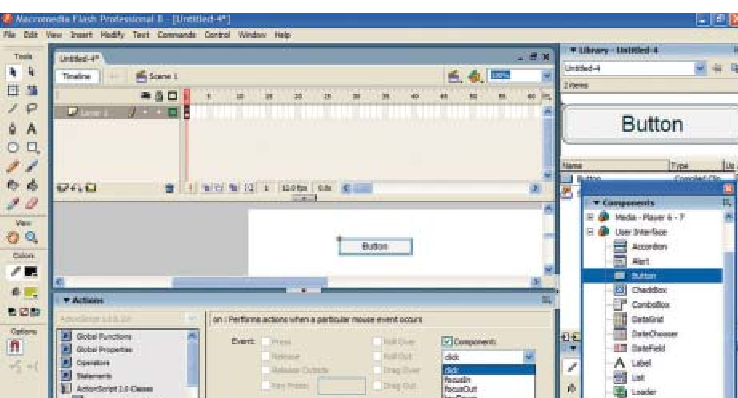
50 de soluţii PCI-Express

034 Deşi mulţi nu au înţeles necesitatea trecerii la PCI-Express, producătorii de plăci video au impus acest standard prin lansarea noilor generaţii de chipset-uri exclusiv pe PCI-Express.

PC-ul extrem

052 Industria jocurilor nu numai că este foarte dezvoltată, dar are şi un rol foarte important în dezvoltarea şi schimbarea rapidă a generaţiilor de componente de calculator.





Macromedia Studio 8

106 Macromedia îi ia în calcul în egală măsură pe "coderi", programatorii HTML şi pe designeri, astfel că se poate lucra în ambele moduri sau chiar într-unul mixt.

Peter Jackson's King Kong

130 Peter Jackson nu numai că reface filmul, dar îl leagă şi de un joc. Cum filmul va apărea abia în decembrie, jocul are rol de avocat.



DECEMBRIE

IT EXPRESS

HARDWARE

HOBBY

JOCURI

IT express



Gabriel Mitran

Viitorul este prezis de nanoştiinţă

Nanotehnologia este ştiinţa secolului XXI, iar progrese în domeniu sunt înregistrate în fiecare zi

Un adevăr incontestabil este că tehnologiile de calcul au evoluat cu o repeziciune greu de imaginat. Timp de cel puţin 40 de ani rata de creştere a performanţelor a fost exponenţială şi, conform legii lui Moore, performanţele microprocesoarelor care propulsează PC-urile actuale se dublează la fiecare 18 luni. Deoarece barierele care ar fi trebuit să stopeze sau să limiteze evoluţia tehnologiei au fost ridicate înainte de a se ajunge la ele, observaţia făcută de Moore a căpătat statutul de lege, dar graniţele impuse de legile fizicii sunt din ce în ce mai aproape.

Ştiinţa obiectelor minuscule, sau nanotehnologia, ar putea pune umărul la dezvoltarea PC-urilor şi al procesoarelor. În sens larg, nanotehnologia reprezintă orice tehnologie al cărei rezultat finit e de ordin nanometric: particule fine, sinteză chimică sau microlitografie avansată. Un nanometru reprezintă o milionime dintr-un metru, sau aproximativ mărimea a 10 atomi de hidrogen. Deşi produsele actuale bazate pe nanotehnologie, precum ţesături rezistente la pete sau ambalaje pentru alimente, sunt destul de rudimentare, unii oameni de ştiinţă estimează că nanotehnologia va juca un rol deosebit de important în viitor, cel mai probabil peste încă 15-20 de ani. George Stephanopoulus, prefesor de inginerie chimică la Institutul Tehnologic Massachusetts (MIT), a spus că "nanotehnologia va fi o tehnologie omniprezentă”. Există două mari obstacole ce ar trebui depăşite: în primul rând, nu există o producţie în masă şi apoi trebuie rezolvată problema interconectării dispozitivelor de dimensiune macroscopică cu cele nanoscopice, în caz contrar acestea din urmă fiind complet inutile.

În acest sens, HP a elaborat o strategie pentru dezvoltarea componentelor electronice la scară moleculară. În acest an, HP Labs a fost gazda unui simpozion internaţional de nanotehnologie unde a prezentat pentru prima dată o strategie concretă privind informatica viitorului, dincolo de tehnologia tradiţională bazată pe siliciu. HP se bazează pe o arhitectură brevetată de tip crossbar. Aceasta presupune existenţa unui set de nanofibre paralele care merge aproape perpendicular pe un alt set de nanofibre şi a unui strat subţire de material electric comutabil intercalat între cele două seturi de nanofibre. Fiecare intersecţie a firelor poate genera apoi o comutare electrică, care poate fi programată să configureze crossbar-ul pentru a îndeplini diverse funcţii, cum ar fi stocarea unui bit sau realizarea unei operaţii logice. Nano-arhitecturile crossbar sunt, teoretic, mai simplu şi mai ieftin de fabricat decât tehnologia bazată pe siliciu, pentru că nu necesită acelaşi nivel de precizie mecanică şi sunt foarte tolerante la defectele inevitabile care apar în procesul de fabricaţie la dimensiuni atât de mici. HP examinează modul în care vor putea fi realizate viitoarele dispozitive electronice şi nanocircuite. Alte procese de fabricaţie studiate sunt litografia la nivel molecular (proces de producţie asemănător imprimării tradiţionale) sau autoasamblarea chimică.

Calculatorul personal al viitorului va fi probabil un hibrid, la construcţia căruia se vor folosi atât circuite care au la bază siliciul, cât şi nanocircuite. În viitorul ceva mai îndepărtat, sistemele de calcul se vor putea folosi şi de dispozitivele biologice. Există şi posibilitatea ca realizările viitorului să întreacă şi cele mai îndrăzneţe preziceri ale noastre. Pentru cei mai puţini încrezători în viitorul nanotehnologiei este suficient să le reamintim că celulele vii fac calcule sofisticate folosind moleculele de ADN.


Leadtek®
BETTER PHOTOS
BETTER VIDEOS
BETTER GAMES
BETTER PERFORMANCE
Why settle for outdated graphics technology for your PC?
Make sure your graphics processing unit (GPU) has WinFast
The Power of 3
SLI
Shader Model 3.0
High Dynamic-Range (HDR) Lighting
WinFast PX7800 GTX Extreme
NVIDIA GeForce 7800 GT GPU
490Mhz/625Mhz Ultra high speed power
256MB/256Bit high speed DDR3 memory
VIVO with HDTV out + Dual DVI-I
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0
WinFast PX6600 GT Extreme
NVIDIA GeForce 6600 GT GPU
550Mhz/560Mhz Ultra high speed power
128MB/128Bit high speed DDR3 memory
HDTV out + DVI-I + VGA
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0
WinFast PX6600 TD
NVIDIA GeForce 6600 GPU
300Mhz/666Mhz Ultra high speed power
256MB/128Bit high speed DDR2 memory
HDTV out + DVI-I + VGA
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0
WinFast PX7800 GTX Extreme
NVIDIA GeForce 7800 GT GPU
450Mhz/525Mhz Ultra high speed power
256MB/256Bit high speed DDR3 memory
VIVO with HDTV out + Dual DVI-I
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0
WinFast PX6600 GT
NVIDIA GeForce 6600 GT GPU
500Mhz/550Mhz Ultra high speed power
128MB/128Bit high speed DDR3 memory
HDTV out + Dual DVI + VGA
pports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0
WinFast PX6600 LE TD
NVIDIA GeForce 6600 LE GPU
300Mhz/550Mhz Ultra high speed power
256MB/128Bit high speed DDR memory
HDTV out + Dual DVI-I + VGA
Supports Microsoft DirectX 9.0c and OpenGL2.0
SKINMEDIA
www.skin.ro
www.leadtek.com.tw

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

"Tare mi-e teamă că popularitatea de care dă dovadă (n.r.- Google) l-ar putea duce în partea comercială."

FEBRA CHESTIONARULUI

Includerea chestionarului "Configurează-ţi propriul XtremPC!" în numărul trecut al revistei a fost o iniţiativă care s-a bucurat de multă popularitate în rândul cititorilor noştri. Chiar dacă unii cititori au fost nemulţumiţi fie de spaţiul mic alocat, fie de plicurile liliputane (dar suficient de încăpătoare, după cum s-a dovedit), fie de necesitatea timbrării acestor plicuri, până la urmă iniţiativa a fost apreciată, o dovadă în plus constituind-o corespondenţa destul de numeroasă pe care am primit-o la redacţie. Premiile puse în joc sunt suficient de motivante pentru a vă grăbi să ne trimiteţi prin poştă chestionarul completat, data-limită fiind 7 decembrie.

>>> Idei... >>>

De la: M. Bogdan
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Nu o să mă mai plâng în legătură cu reclamele sau cu faptul că revista se termină prea repede din cauza numărului redus de pagini, ci voi vorbi de altele. Cum spunea un cititor al revistei voastre, cred că ar fi bine să luaţi idei de la alte reviste, cum ar fi Level (...), şi anume să puneţi măcar o dată la câteva numere jocuri/programe întregi care nu trebuie plătite suplimentar. Or fi ele mai vechi, dar îţi ocupă timpul mai bine. Altă idee ar fi să lansaţi măcar pentru abonaţii fideli un număr Gold sau ceva asemănător, cu mai multe pagini, mai multe programe testate, mai multe jocuri, " best of" Black view... Top jocuri, top programe, top hardware, să fie mai variată, mai dinamică, mai antrenantă. Şi, pentru că sunt la un liceu cu specializare pe informatică, ar fi bine să publicaţi un fel de istorie a C++-ului sau chiar să daţi exemple de programe în C++. Nu cred că ar strica lucrul acesta.

XtremPC: Ideea de jocuri/programe întregi "care nu trebuie plătite suplimentar" este o utopie. Nimic nu este gratis, nici măcar jocurile foarte vechi (poate cu excepţia unora pentru DOS, dar nu cred că mai interesează pe cineva aşa ceva). Orice cheltuieli suplimentare au drept consecinţă fie creşterea preţului revistei, fie creşterea numărului paginilor publicitare în dauna celor utile, ambele situaţii fiind dezavuate de către majoritatea cititorilor. Jocuri gratuite am pus pe DVD-ul nr. 66, nu unul, ci 12, unele dintre acestea fiind chiar interesante. Top jocuri, top programe, top hardware s-au mai făcut şi se vor mai face, probabil chiar în numărul următor. Cât despre pasiunea ta pentru C++, propunerea va fi analizată de colegii de la departamentul software.

>>> MacOS în XtremPC >>>

De la: anonim
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Aş avea o propunere pentru revista dumneavoastră. Aş dori, dacă s-ar putea, să se introducă o rubrică despre sistemul de operare MacOS şi despre programele care rulează pe acesta. Ştiu că Mac-urile nu sunt foarte populare la noi în România, dar cred ca aţi fi prima revistă care ar face un articol şi despre programele celor de la Apple.

XtremPC: Problema cu computerele Apple este că sunt cumpărate cu precădere pentru mediul de afaceri, în special de edituri sau publicaţii, extrem de rar de utilizatorii obişnuiţi. În aceste condiţii, numărul cititorilor interesaţi de o astfel de rubrică este mult mai mic în comparaţie cu numărul celor care ar prefera să folosim paginile respective pentru subiecte mult mai populare. Totuşi, nu respingem categoric ideea şi, în măsura în care Mac-urile ne vor furniza subiecte interesante (fie că este vorba de software, fie de hardware), vom încerca să le acordăm atenţia cuvenită.

>>> Părerea mea... >>>

De la: Mihai
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Părerea mea: revista XtremPC nu este o publicaţie care apără drepturile femeilor şi dacă mai mult de jumătate din cititori spun că nu vor să afle despre jocuri de la o fată, atunci trebuie să-i daţi acelei fete altceva de lucru. Aţi făcut vreodată un sondaj pentru a vedea cât la sută din cei care cumpără şi joacă jocuri sunt bărbaţi şi cât la sută femei? Ar fi interesant... Şi, pe lângă asta, zic eu că este inadmisibil ca după comentariul extraordinar al lui Bogdan Bridinel la jocul F.E.A.R. să nu semneze tot el analiza din ultimul număr (70). Deci faceţi sondajul acela şi ţineţi mai mult seama de părerea cumpărătorului! Sunt convins că, dacă cititorii ar vota, rubrica Jocuri ar fi scrisă în exclusivitate de băieţi.

XtremPC: Mihai, e adevărat că nu suntem o revistă feministă, dar nici reversul medaliei nu este o opţiune acceptabilă. Iar faptul că cei care cumpără jocuri sunt în majoritate bărbaţi (nu am cunoştinţă de o astfel de statistică, totuşi aş fi curios să aflu câte jocuri ai cumpărat tu) nu înseamnă că acelaşi procent îţi împărtăşeşte opiniile. Urmărind forumul şi citind scrisorile, pot să număr doi-trei cititori care "nu vor să afle despre jocuri de la o fată", o cifră care se apropie de 1/1000 din numărul cititorilor noştri. Am citit în schimb propuneri ca misoginii să primească banii pentru astfel de opinii. Fiind eu însumi într-o oarecare măsură misogin (şi, desigur, apărător al libertăţii de exprimare), nu pot să fiu de acord cu acest curent, cum nu sunt de acord nici cu ideile tale.

INTRĂ ÎN CONTACT!

Adresă:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Telefon:
021-316.81.84

Fax:
021-316.81.49

CU OCHII PE FORUM!

Zyklon

Merită lăudată introducerea secţiunii pentru Linux pe DVD. Ar fi frumos să aveţi şi în revistă un pic de spaţiu dedicat acestui sistem de operare. Aş avea o propunere: ar fi foarte util să faceţi un program de căutare şi pentru articolele pe care le-aţi avut în numerele anterioare din revistă. Am avut nevoie de o informaţie, pe care ştiam sigur că o găsesc într-unul din XtremPC-uri, şi a trebuit să răsfoiesc vreo 30 de numere. Şi nu a fost tocmai plăcut. Şi mai interesant ar fi dacă aţi pune numere mai vechi din revistă în format digital. Ceva de genul ca la începutul anului 2006 să puneţi toate numerele până la sfârşitul anului 2004 pe un CD sau DVD. Aş fi dispus să plătesc bine pentru aşa ceva. Mai ales că revista o cumpăr de la nr. 4 din PCGaming (cu mici întreruperi la primele numere din XPC) şi s-a strâns un teanc considerabil pe care nu-l pot ţine tot timpul la îndemână. Nu ştiu dacă e corectă propunerea mea, dar mi-ar plăcea foarte mult să fie pusă în aplicare.

XtremPC

Secţiunea Linux de pe DVD este un început, având în vedere amploarea pe care o ia fenomenul Linux şi în ţara noastră. În timp, în funcţie şi de feedback-ul primit de la cititori, vom încerca să le acordăm mai multă atenţie fanilor acestui sistem de operare. Trebuie avut în vedere că introducerea unei rubrici noi implică mărirea numărului de pagini, iar aceasta va atrage după sine creşterea costurilor, care nu va putea fi acoperită numai din reclame. Iar creşterea preţului revistei nu este cea mai populară acţiune pe care o putem întreprinde. Indexarea articolelor din revistă este o idee bună şi vom încerca să o punem în aplicare cât mai curând. Încercăm să găsim o formulă şi pentru arhivarea în format electronic a numerelor mai vechi ale revistei, fiind conştienţi că nu este întotdeauna comod să păstrezi un număr mare de reviste în bibliotecă.

scorpion_amd13

Am trecut, am văzut, am luat. Nu am apucat să citesc prea multe, dar mi-a plăcut ce-am citit ("Bătălia pentru supremaţie - ATi lansează Radeon X1800XT", "Creierul calculatorului - cine face conexiunile", "Live TV pe PC" a fost edificator), dar mai ales faptul că aţi testat o grămadă de plăci video luna asta, deoarece chiar voiam să văd cum se comportă plăcile GeCube X800GT, cât despre X550, mă aşteptam la asemenea rezultate. Interviul cu Richard Huddy of ATI a fost foarte interesant, la fel şi testul de monitoare LCD. Black view-ul a fost destul de drăguţ, urmează să citesc şi articolele dedicate jocurilor. Galeriile Xtreme din acest număr mi s-au părut cam... lipsite de artă (în afară de imaginea cu locomotiva, aţi cam consumat cerneala degeaba). "Configurează-ţi propriul XtremPC!" mi s-a părut cea mai bună idee în acest sens. Se pare că v-aţi săturat să tot fiţi criticaţi pe forum şi aţi trecut la acţiune. Încă ceva, încercaţi să nu mai tăiaţi niciodată din numărul de pagini al rubricii "Puncte de vedere", cel puţin nu în favoarea reclamelor. Mie mi-a creat impresia că pentru voi contează mai mult banii decât părerile cititorilor, mai bine puneaţi o pagină goală decât reclame.

XtremPC

Mulţumim pentru aprecieri. După cum vezi, testul de plăci video din acest număr este mult mai cuprinzător şi, cu siguranţă, vei găsi ceea ce te interesează. Într-adevăr, nu întotdeauna creaţiile trimise pentru rubrica Galerii Xtreme sunt excepţionale, dar artiştii nu produc numai capodopere. Este şi motivul pentru care, în numărul 69, am renunţat la a doua pagină a acestei rubrici. Reducerea spaţiului acordat rubricii Puncte de vedere s-a făcut din motive obiective şi nu din cauză că ne interesează mai mult banii decât ideile cititorilor. Faptul că în acest număr acordăm premii tocmai pentru a afla opiniile cititorilor dovedeşte că ne interesează foarte mult aceste opinii. De altfel, scopul rubricii Puncte de vedere nu este acela ca noi să aflăm opiniile voastre (acestea le aflăm în momentul primirii e-mail-urilor sau al postării pe forumul XtremPC), ci de a le putea împărtăşi celorlalţi cititori pentru a fi analizate şi comentate.

big_manevra

În ultimul timp am observat o schimbare a redacţiei faţă de sugestiile cititorilor. Se răspunde mai des pe forumuri, un lucru bun. Nr. 70 este în mare parte bun, însă numărul de pagini e justificat de introducerea chestionarului (idee sugerată şi de mine în ultimul timp pe forum), care, după părerea mea, e prost făcut. La "altă variantă de răspuns" spaţiul e atât de îngust încât mai bine scrii în chineză. Plicul e aşa de mic încât sigur o să cadă prin găurile de la sacii Poştei Române.

XtremPC

Menţinerea contactului cu cititorii este de maximă importanţă pentru noi. La urma urmei, nu putem realiza o revistă atractivă pentru cititorii săi fără să ştim ce-i interesează cel mai mult pe aceştia, iar chestionarul inclus în numărul 70 este menit să ne ajute să aflăm exact asta. Pentru a avea o imagine cât mai exactă asupra preferinţelor cumpărătorilor noştri (fără să ocupăm prea mult spaţiu pentru asta) a trebuit să înghesuim cât mai multe întrebări pe două pagini de revistă. Din această cauză spaţiul rămas pentru răspunsurile libere nu a fost prea mare.

Paulo

Per ansamblu, spre deosebire de numărul trecut (69 - n.r.) care a fost super, acesta mi s-a părut cam slab: black view-ul nu mi s-a părut a avea nici o noimă (aştept numărul viitor pentru a înţelege ceva), testul de monitoare pentru mine nu a avut nici o importanţă şi prezentarea jocurilor am avut impresia că s-a făcut cu o oarecare "cârcoteală", adică, deşi unele jocuri erau OK, mi s-a părut că s-a insistat cam mult pe defecte şi că prezentările au avut un stil blazat. Dar asta e doar o impresie. M-a bucurat numărul mai mare de pagini şi sper că va rămâne aşa. Mi s-a părut super prezentarea la noua arhitectură ATI, deşi nu ştiu cât am priceput. Mi-a plăcut şi testul de tv-tunere. Deci un număr mediu, dacă ar fi să concluzionez, salvat de numărul de pagini în plus.

XtremPC

Ne bucurăm pentru aprecieri şi (oricât ar părea de nevrosimil) şi pentru critici. Nu ne aşteptăm să mulţumim pe toată lumea cu subiectele abordate, deşi ne străduim ca acestea să fie tratate cât mai bine, astfel încât cei care le găsesc interesante să nu fie dezamăgiţi de calitatea articolelor. Referitor la jocuri, părerile sunt împărţite, sunt destui cei care susţin că notele acordate sunt prea mari. Adevărul este undeva la mijloc întotdeauna. Numărul de pagini a crescut, dar nu va putea rămâne tot timpul la acest nivel. Totuşi, puteţi conta pe un număr minim de 132 de pagini, în condiţiile în care ne străduim să păstrăm preţul actual al revistei.

serby

Cred că este cel mai bun număr din ultima vreme. M-a făcut să râd articolul despre "Laptop-ul de 100$", nu exagerez niciodată cu banii, dar nici să-mi cumpăr o jucărie de copii mici (harddisk flash de 1GB!). Interesantă noua metodă de concurs! Cum se alege câştigătorul, tot prin tragere la sorţi sau care este cel mai fidel cititor?

XtremPC

Nu zice nimeni că trebuie să cumperi un astfel de laptop. Adevărul este că în acest moment nici nu ai avea de unde cumpăra aşa ceva, fiind vorba de un proiect. Totuşi, trebuie să te gândeşti că pentru copiii din ţările slab dezvoltate economic un astfel de instrument ar putea însemna diferenţa dintre ignoranţă şi ştiinţă, în condiţiile în care chiar şi 100 de dolari reprezintă câteva salarii medii. După cum se precizează şi pe regulamentul de concurs, câştigătorul va fi desemnat prin tragere la sorţi, nivelul de fidelitate al unui anumit cititor fiind dificil de măsurat...

alexian81

Iar Google? De câteva numere e prezent mereu. Nu bate spre monopol? Eu suspectez că se va întâmpla ca în cazul oricărui lucru gratis care, după ce ajunge destul de popular, nu mai rămâne gratis. Tare mi-e teamă că popularitatea de care dă dovadă l-ar putea duce în partea comercială.

XtremPC

Să nu uităm că şi Microsoft a fost răsfăţatul publicului cu ceva timp în urmă, ajungând în prezent să fie identificat cu partea întunecată a forţei software. Cu siguranţă Google va urma o linie asemănătoare, iar tendinţa spre comercial este normală într-o societate bazată pe profit. Pe moment însă, Google este pe val, iar noi nu putem ignora acest aspect.

Electronic Paper Display

Display flexibil

La crearea prototipului a pus umărul, pe lângă E Ink Corporation, şi grupul LG.Philips LCD. Display-ul flexibil reprezintă un pas major spre ziarul sau cartea virtuală.



Noul produs va fi prezentat pentru prima dată la salonul internaţional Flat Panel Display Trade Show din Japonia, unde va putea fi admirat de cei aproximativ 60.000 de vizitatori. "Hârtia" are grosimea de 300 microni şi este la fel de flexibilă ca orice foaie clasică, prototipul creat suportând o rezoluţie maximă de 600x800 în format SVGA la 100 de pixeli per inch şi are un contrast de 10:1 cu patru tonuri de gri.

Materialul utilizat la construcţia EPD-ului (Electronic Paper Display) a fost dezvoltat de către E Ink şi a fost botezat Imaging Film. Pe lângă alte îmbunătăţiri aduse faţă de materialele folosite anterior, utilizarea E Ink Imaging Film are ca avantaj consumul scăzut de energie, EPD-ul folosind de 100 de ori mai puţină energie decât orice display cu cristale lichide. Consumul redus de energie este şi o consecinţă a faptului că nu este nevoie de o sursă suplimentară de lumină (backlight) şi nu este consumat curent pentru a menţine afişată o pagină. Display-ul este cu 80% mai subţire şi mai uşor decât orice alt ecran şi are aspectul unei foi de hârtie care a fost imprimată prin metoda clasică, dar care împrumută şi unele din caracteristicile acesteia, fiind posibilă chiar îndoirea sau rularea lui fără a distorsiona imaginea afişată.

Următoarea generaţie de EPD-uri va avea un aspect mult mai apropiat de hârtia clasică (contrast, luminozitate, unghi de vizibilitate) şi o dată cu progresul tehnologic se va ajunge la crearea RadioPaperTM, un display foarte uşor şi flexibil care se aseamănă cu o foaie de hârtie imprimată, dar care beneficiază şi de avantajele tehnologiei digitale, astfel încât se vor putea transfera de pe Internet cele mai noi ştiri sau se va putea citi un roman întreg de pe o coală de hârtie digitală. De asemenea, noul tip de display ar putea fi inclus în garderobă, în clădiri sau în obiectele de uz casnic.

NEC MultiSync 2180WG-LED

LED-uri pentru backlight

MultiSync 2180WG-LED, produs de NEC, este primul monitor LCD care foloseşte LED-urile ca sursă de lumină pentru backlight şi, totodată, reprezintă un nou punct de start pentru tehnologia LCD.

Lumiled este o alternativă pentru viitorul monitoarelor LCD, foarte multe din problemele standardului existent având acum o rezolvare. Actualele monitoare LCD de pe piaţă folosesc ca sursă de lumină pentru fundal tuburile fluorescente care nu sunt capabile să redea o lumină perfect albă. Drept consecinţă, producători de LCD-uri sunt nevoiţi să limiteze gama de culori afişate la sRGB (Standard RGB) şi capacitatea de deschidere/închidere a



cristalelor lichide. Asigurarea unei lumini uniforme pe toată suprafaţa monitorului este de asemenea dificilă dacă se folosesc tuburile fluorescente, probleme apărând în special pe marginea sau în colţurile monitorului.

La viitoarele monitoare LCD, tuburile fluorescente vor fi înlocuite cu LED-uri multicolore, lumina emisă de acestea va fi dispersată prin intermediul unei reţele de ghidaj şi, prin reflecţii repetate ale luminii, se va obţine un fond uniform ca luminozitate. Un alt mare avantaj al folosirii LED-urilor ca backlight este controlul total al software-ului monitorului asupra culorii de fundal. Prin mărirea numărului de LED-uri se pot obţine suprafeţe cu o luminozitate sporită, fără a afecta negativ performanţa sau fiabilitatea monitorului. Timpul de viaţă al LED-urilor este mult mai mare faţă de cel al lămpilor fluorescente, care pot funcţiona aproximativ 40.000 de ore fără întrerupere.

SpectraView 2180WG-LED este primul monitor care beneficiază de avantajele tehnologiei Lumiled şi care promite un contrast foarte bun, o fidelitate şi o gamă de culori redate excelent. NEC SpectraView Reference 21 (denumirea comercială) are o rezoluţie nativă de 1600x1200, o luminozitate de 200 cd/m2, un timpul de răspuns de 20ms şi un preţ de 6.600$. Deşi specificaţiile tehnice ale noului venit nu sunt extraordinare, nu există nici un semn de îndoială asupra avantajelor aduse monitoarelor LCD de către tehnologia Lumiled.

Combinarea celor mai noi tehnologii şi metode de construcţie a monitoarelor ar putea fi soluţia pentru realizarea unui display ideală care să combine avantajele aduse de CRT-uri şi de LCD-uri.

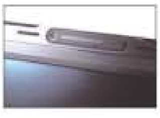






A6V

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  processor Intel® Pentium® M Seria 700
  (1.60-2.13GHz, 533MHz, 2MB L2 Cache)
  -Mobile Intel® 915PM Express-chipset
  -Intel® Wireless/PRO Network Connection2915ABG
- Microsoft® Windows® XP
  -Home
  -Professional
- DDRII 533MHz, până la 1GB
- 15.4" WXGA Color Shine LCD
- ATI Mobility™ Radeon™ X700 64MB (A6V); 128MB (A6Va); NVidia GeForce™ Go6200, 256MB TurboCache™ (A6Vc)
- 40/60/80/100GB
- Built-in 1.3 Megapixel camera
- 1x TV-out, 4x USB, 1x Card Reader, 1xBluetooth(A6Va)
- 35.4x28.4x3.5cm, 2.85Kg



Cameră Web High Resolution Încorporată

- Video Conferință Wireless din Orice Loc
- Împărtășește online bucuria de a te juca online cu GameFace Live Notebook Ușor și Ecran Wide de 15.4"



Notebook Ușor și Ecran Wide de 15.4"

- Lucrează cu mai multe ferestre pe generosul ecranul wide
- Vizionează un film așa cum se vizionează un film



Audio DJ pentru Muzică Atunci când Dorești

- Ascultă muzica preferată fără să mai aștepți computerul să booteze.

ROMSOFT SA
Tel: +4021-22-40-333
Fax: +4021-22-40-238
Email: office@romsoft.ro
www.romsoft.ro

Senorg Romania SRL
Tel: +4021-33-64-316
Fax: +4021-33-64-396
E-mail: info@senorg.ro
www.senorg.ro

R.H.S. Company S.A.
Tel.: +40-21-331.00.67/68/69
Fax: +40-21-331.00.51
www.rhs.ro

K Tech Electronics
Tel: 031-403.90.00
Fax: 031-403.90.05
www.ultrapro.ro

ASUS
HEART OF TECHNOLOGY

Kodak KAF-39000

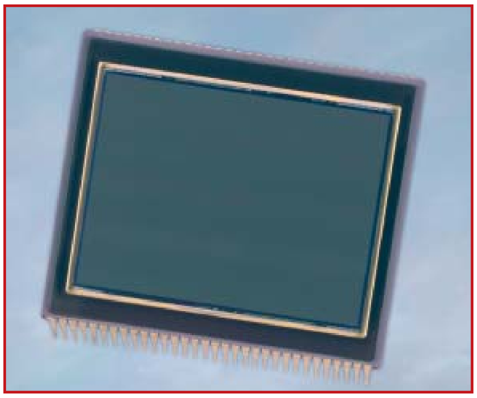
Senzor CCD de 39 megapixeli

Un nou standard de calitate pentru imaginile digitale va fi fixat după apariţia pe piaţă a noului senzor CCD şi, probabil, va împinge fotografia digitală spre o nouă eră.

Kodak, un pionier în lumea imaginilor digitale, a dezvoltat şi furnizat atât senzori CCD, cât şi CMOS folosiţi în medicină, în industria camerelor digitale şi a telefoanelor mobile sau la alte tipuri de echipamente (primii senzori CMOS au fost creaţi în colaborare cu IBM). După această lansare, Kodak îşi va consolida poziţia de lider pe piaţa senzorilor CCD şi face încă un pas către limita superioară suportată de standardele actuale. Nivelul detaliilor surprinse de "ochiul" Kodak este foarte mare, iar rezoluţiile fotografiilor vor avea valori extreme, greu de imaginat până la ora actuală, oferindu-le fotografilor profesionişti o nouă experienţă şi posibilitatea de a realiza imagini de o calitate superioară.

KAF-39000 este numele de botez al CCD-ului de 39 megapixeli, suprafaţa senzorului fiind de 36x48mm. La baza acestui senzor de imagine se află pixelul CCD de 6,8 microni, care face posibilă obţinerea imaginilor la rezoluţii ridicate, dar care păstrează la acelaşi nivel ridicat şi performanţele (sensibilitatea, fidelitatea culorilor etc.). KAF-39000 a fost special creat pentru Phase One A/S, acesta urmând să-l includă în noile sale camere foto P45. Preţul aproximativ al acestui model de vârf va atinge 33.000$.

Acest senzor CCD, împreună cu fratele său mai mic de 31,6 megapixeli (KAF-31600) completează vechea ofertă de la Kodak, ce cuprindea KAF-16802 de 16MP, KAF-18000 de 18MP şi KAF-22000 de 22MP, acesta din urmă deţinând şi vechiul record ca număr de megapixeli. Performanţele senzorilor produşi de



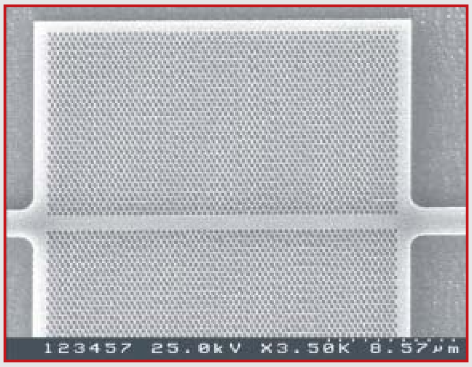
Kodak sunt recunoscute pe plan mondial de către cei mai mari producători de camere digitale, care au inclus în produsele lor o inimă Kodak.

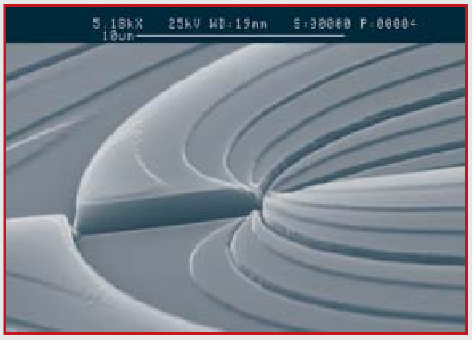
IBM

Electron vs. foton

Fotonii ar putea lua locul electronilor în noile calculatoare, acestea urmând să folosească mediile optice pentru transmiterea informaţiei dintr-un punct în altul.

Cercetătorii din cadrul companiei IBM au reuşit să creeze mici dispozitive care ar putea conduce la folosirea luminii în locul electricităţii pentru interconectarea componentelor electronice sau optoelectronice. Noua tehnologie are potenţialul de a aduce îmbunătăţiri majore asupra performanţei calculatoarelor personale şi a altor sisteme electronice. Deoarece semnalele folosite în orice tip de comunicaţii trebuie depozitate o perioadă de timp până în momentul rutării şi amplificării, semnalele optice trebuie convertite în semnale electrice, semnalul electric se prelucrează în funcţie de necesităţi, după care se realizează conversia inversă electrooptică. Perfecţionarea tehnicii de încetinire a vitezei luminii va face posibilă crearea unor memorii-tampon optice,

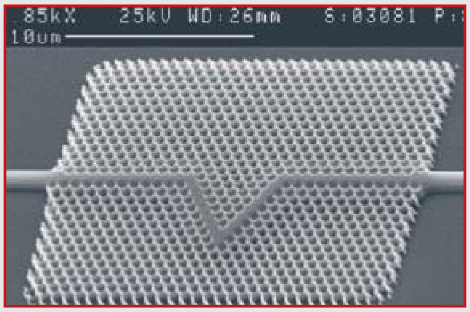




asemănătoare cu cele electronice, evitând astfel conversia luminii în semnal electric.

Pentru obţinerea luminii cu viteză redusă ("slow light") au fost puse la punct două metode de prelucrare a fotonilor. În 1999, Lene Vestergaard Hau, de la Universitatea Harvard din Statele Unite, împreună cu alţi cercetători, a reuşit să reducă viteza luminii până la viteza unei simple biciclete. Pentru a obţine asemenea viteze reduse, lumina a fost trecută printr-un nor de atomi reci. Dezavantajul folosirii acestei tehnici îl reprezintă echipamentul complex necesar care are mărimea unei camere. Inventatorii noului dispozitiv au reuşit să încetinească lumina la mai puţin de 300 de ori din viteza sa obişnuită, până la aproximativ 1000 kilometri pe secundă, prin simpla sa redirecţionare printr-un chip din silicon numit "photonic silicon waveguide". Dispozitivul permite varierea vitezei luminii într-o gamă largă de valori, lucru reuşit cu ajutorul tensiunii aplicate ghidajului din silicon. Micşorarea vitezei luminii în condiţii de laborator nu reprezintă o noutate, după cum am mai spus, dar IBM susţine că a reuşit să controleze activ viteza luminii prin chip-ul de silicon, siliconul folosit fiind prelucrat după standardele actuale de fabricaţie a echipamentelor micro/nano-electronice. În consecinţă, tehnica folosită de IBM ar putea fi folosită pentru producţia de masă şi are un cost relativ redus.

Pentru că mecanismul este de mici dimensiuni, fabricat din materiale semiconductoare utilizate în prezent şi pentru că permite un control precis al vitezei luminii, ar putea fi utilizat la construcţia unor circuite compacte.



NVIDIA 6800 GS

Retrogradat la mainstream

NVIDIA a angajat în luptă GeForce 6800 GS. Competitor direct cu ATI Radeon X1600 XT, 6800 GS a fost proiectat în aşa fel încât să ofere o performanţă sporită faţă de rudele sale din seria 6800.

ATI a reuşit să anihileze GeForce-ul 6600 GT şi NVIDIA nu putea să stea pe banca de rezerve şi să privească nepăsătoare la ofensiva celor de la ATI. În consecinţă, şi-a regândit strategia de marketing şi a introdus pe piaţa mainstream cele mai bune chip-uri ale sale, bazate pe NV42. Noua placă grafică oferă suport nativ pentru PCI Express. În acelaşi mod a procedat şi ATI anul trecut, când a introdus pe piaţa mainstream plăcile grafice 9800 PRO.

NVIDIA GeForce 6800 GS este un produs mainstream care promite să aducă performanţele actualelor plăci video high end la un preţ decent. Are un procesor grafic care lucrează la o frecvenţă de 425MHz, 12 unităţi de procesare a pixelilor şi 5 unităţi de procesare a vertecşilor, iar cei 256 de biţi pentru bus-ul de memorie asigură o lăţime de bandă suficientă (aproximativ 32GB/s în cazul folosirii a 256MB de memorie GDDR3 tactată la 500MHz). Partea de conectică este asigurată de cele trei ieşiri: VGA, DVI şi HDTV-out, preţul plătit pentru o asemenea placă video urmând să se situeze în jurul valorii de 250 de euro. NVIDIA a anunţat că generaţia de plăci grafice care se vor baza pe nucleul NV4x ar putea folosi acelaşi design pentru PCB, în consecinţă PCB-ul (Print Circuit Board) lui GeForce 6800 GS are un lay-out asemănător cu cel al modelului GeForce 7800 GT. Practic, 6800 GS este un 6800 GT cu specificaţii puţin diferite. Cu toţi suntem curioşi de nivelul de performanţă atins de noul venit în comparaţie cu fratele său mai mare.



Inamicul numărul unu al lui GeForce 6800 GS, ATI Radeon x1600, este aşteptat să apară pe piaţă în luna decembrie a acestui an. Până atunci însă 6800 GS se poate bucura de câteva clipe de linşte. Deşi bătălia dintre ATI şi NVIDIA pentru cea mai performantă placă video high-end se desfăşoară cu armele la vedere şi este urmărită cu interes de către întreaga lume IT, majoritatea consumatorilor nu îşi permit să cheltuiască aproximativ 500$ pentru o simplă placă video. Drept consecinţă lupta îşi schimbă coordonatele şi se mută pe piaţa produselor mainstream, piaţă care este mai profitabilă.

Picotux 100

Cel mai mic PC din lume

Linux a fost sistemul de operare ales pentru a unge mecanismele celui mai mic şi mai slab calculator personal din lume. Picotux 100 stabileşte noi recorduri de "performanţă".



Lucrurile mici au impresionat mereu, cel mai mic tablou, cea mai mică bicicletă, cel mai mic roman sau cel mai mic ceas fiind doar câteva exemple. A venit rândul calculatoarelor personale să aibă un reprezentant printre cei mici. Putem saluta apariţia lui Picotux 100, cel mai mic PC din lume la ora actuală. Creat de compania germană de electronice Kleinhenz Elektronik, Picotux nu este mult mai mare decât o mufă standard RJ-45 (folosită în reţelele Ethernet actuale), având dimensiunile de 19x19x36mm şi o greutate de 18 grame.

Performanţa atinsă de minicomputerul de faţă este direct proporţională cu dimensiunile sale. Acesta este propulsat de un procesor ARM 7 Netsilicon NS7520 pe 32 de biţi la 36MHz, 46MHz sau 55MHz (în funcţie de modelul ales) dispune de o memorie flash de 2MB şi o memorie RAM de 8MB SDRAM. Comunicaţiile se pot realiza prin intermediul celor două interfeţe incluse: una serială (TTL) care oferă o viteză de până la 230.400 bps sau piesa de rezistenţă care este reprezentată de suportul pentru reţelele Ethernet 10/100Mbit (Half-Duplex şi Full-Duplex).

Sistemul de operare nativ, implementat hardware direct pe chip, este µClinux 2.4.27 Big Endian (2.4.27 fiind versiunea kernel-ului folosit) şi oferă suport pentru sistemele de





fişiere CRAMFS, JFFS2 şi NFS. Aplicaţiile incluse sunt Webserver şi Telnet. De protecţia fizică a lui Picotux 100 se ocupă carcasa din metal a acestuia.

Picotux are o placă de bază furnizată de Digi International şi poartă numele de DigiConnect ME. Această placă de bază stă şi la temelia altor mini-PC-uri, modelul DigiConnect Wi-ME, spre exemplu, fiind foarte asemănător cu Picotux 100. DigiConnect Wi-ME oferă suport pentru reţelele wireless (802.11b) şi include o antenă RP-SMA în locul mufei RJ-45. Dimensiunile sale se încadrează în limitele 19x18x46mm, fără a lua în considerare dimensiunea antenei. Preţul unui astfel de calculator este de aproximativ 100$.

Havok Inc

Havok FX = fizica virtuală

Performanţa actualelor procesoare grafice a atins un nivel greu de imaginat cu câţiva ani în urmă. Efectele fizice realiste vor fi ceva obişnuit în viitorul apropiat.

La câteva săptămâni după ce ATI Technologies a anunţat că procesoarele sale grafice sunt capabile să redea cu precizie fizica obiectelor, Havok a prezentat Havok FX, un motor grafic ce poate să ruleze şi să calculeze efecte fizice complexe cu ajutorul plăcilor grafice care suportă Shader Model 3.0.

Noua tehnologie de la Havok le va permite dezvoltatorilor de jocuri să includă mai multe efecte fizice care sunt mai apropiate de realitate. Printre acestea se numără dinamica corpurilor şi a fluidelor, simulatoare pentru păr şi haine, detecţia coliziunilor şi multe alte efecte fizice care nu influenţează game-play-ul jocurilor. Havok a reuşit să deschidă o uşă către noi frontiere pentru lumea virtuală, iar asemănările cu lumea reală se vor accentua. Vor putea fi create foarte multe obiecte de mici dimensiuni precum frunzele, iar nisipul şi pietrişul nu vor mai avea o simplă reprezentare vizuală statică. De asemenea, un vârtej sau vântul va interacţiona în mod direct cu personajul ori cu alte obiecte. Deoarece simularea, detectarea coliziunilor şi interpretarea datelor se vor face cu ajutorul procesorului grafic, Havok FX evită un transfer masiv de date între procesorul sistemului şi GPU (Graphics Processing Unit), atingând un nivel de performanţă ridicat.

Havok FX va aduce suportul pentru un nou tip de obiect rigid numit Debris Primitive. Acesta este o reprezentare 3D a unui obiect care se ciocneşte şi care va putea fi procesat într-un mod eficient folosind Shader Model 3.0. Primitivele Debris vor putea fi simulate folosind OpenGL sau DirectX. Havok urmează să le furnizeze programatorilor exemple care demonstrează modul în care fizica creată cu Havok FX interacţionează cu un mediu fizic complet pentru a asigura o experienţă nemaiîntâlnită.

Deşi până în momentul de faţă nu a fost anunţată o dată de lansare a lui Havok FX, Havok le va permite marilor dezvoltatori de jocuri să aibă acces la noua tehnologie până la sfârşitul acestui an pentru a crea un mediu de test pentru noul produs simulat cu ajutorul ultimelor procesoare grafice de pe piaţă. Compania recomandă de pe acum folosirea unor carduri grafice precum NVIDIA GeForce 7800 sau ATI Radeon X1800 pentru a atinge cele mai bune performanţe. Havok FX este un produs nou de la Havok, fiind un add-on opţional pe care dezvoltatorii de jocuri vor putea să-l licenţieze pentru platforma sau consola proprie de jocuri.

Eminent Tech TRW 17

Subwoofer pentru melomani

Nu, nu este vorba despre un ventilator util în zilele călduroase ale verii. Doamnelor şi domnilor, Eminent Tech TRW 17 este cel mai puternic subwoofer creat până acum!

Dacă ar trebui să caracterizez în doar trei cuvinte acest subwoofer, aş spune fără ezitare: putere, forţă şi volum. La un subwoofer normal, sunetul este generat cu ajutorul unei suprafeţe concave care vibrează şi comprimă aerul din incinta acestuia. Subwooferele cu diametrul membranei de 25 sau 30 de centimetri sunt extraordinare, dar sunt o jucărie în comparaţie cu Eminent Tech TRW 17. Acesta din urmă creează un perete de aer de dimensiunea unei camere. Practic, întreaga încăpere devine o cutie rezonantă (incintă) pentru cel mai mare subwoofer din lume. Prin rotaţia lamelelor şi printr-o reglare a vitezei TRW 17 reuşeşte să coboare frecvenţa de răspuns până la valoarea de 1Hz, unde cu această frecvenţă fiind generate de motoarele cu reacţie, de o explozie nucleară sau de un cutremur. Urechea umană este capabilă să perceapă sunete ce au o frecvenţă minimă de 20Hz, toate sunetele care au o frecvenţă sub această valoare putând fi doar percepute de către organism, nu şi auzite. Avem şi o veste proastă, expunerea organismului la unde cu o frecvenţă mai mică de 20Hz ar putea fi periculoasă, deoarece anumite organe interne pot intra în rezonanţă, având ca rezultat o anumită stare de disconfort sau, în cazuri excepţionale, se poate ajunge la deces, dar din fericire frecvenţele periculoase nu sunt înregistrate pe materialul muzical obişnuit.

După cum era de aşteptat, montarea unui astfel de dispozitiv în apartament sau în casa în care locuiţi nu este recomandată, dar pentru cei ambiţioşi alternativa o constituie subsolul sau beciul casei. Eminent Tech TRW 17 ar putea fi lansat în mai multe versiuni şi dimensiuni pentru folosirea lor ca subwoofere de maşină sau pentru subwoofere de dimensiuni mai apropiate de normal. În momentul de faţă, TRW 17 este în fază de prototip, iar pentru evaluarea performanţelor sale s-au folosit numai anumite frecvenţe de test, iar modul în care se va comporta la redarea muzicii nu este încă ştiut. Având un preţ destul de piperat, de aproximativ 12.900$, Eminent Tech TRW 17 nu va fi accesibil oricărui muritor de rând.

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

DECK Computers mizează pe Samsung

Reprezentantul Samsung pe piaţa românească, Deck Computers, a prezentat presei noua colecţie de camere foto digitale Samsung, al cărei vârf de lance este modelul PRO 815, posesoarea unui obiectiv având cel mai mare zoom optic de pe piaţă (15x). Samsung a avut o evoluţie fulminantă pe piaţa românească, saltul cel mai important fiind înregistrat în momentul eliminării accizelor pentru camerele digitale. Dacă în perioada 2003-2004 vânzările de camere foto digitale au însumat 5000 de bucăţi, rezultatele pentru 2005 indică un număr de 20.000 de camere digitale Samsung vândute. Pentru această iarnă, gama de camere foto digitale Samsung este completată de modelele consumer A50 şi A55W (aceasta din urmă având ecran wide), cele premium L50, L55W, V700 şi V800, precum şi cele slim (i5 şi i50mp3), acestea fiind cele mai subţiri camere foto digitale de 5MP, cu zoom optic 3x şi display de 2.5". Pentru 2006, Samsung pregăteşte noi surprize, cu 16 noi modele ce vor fi lansate şi un acord de colaborare cu Pentax pentru lansarea primelor camere foto D-SLR Samsung.

www.deck.ro



Panasonic aşteaptă sărbătorile



Prin lansarea noii game de camere foto digitale Lumix, ca şi a celei de televizoare cu plasmă Viera, Panasonic prefigurează deschiderea sezonului de cumpărături din această iarnă. Modelul Lumix DMC-FZ30, cu rezoluţie de 8MP şi zoom optic 12x, este noua navă-amiral a Panasonic, reprezentând o evoluţie a modelului de succes FZ20. Lumix DMC-LX1, care integrează primul senzor CCD cu formatul nativ al imaginii 16:9, oferă o rezoluţie de 8.4MP şi un zoom optic 4x, iar posibilitatea reglării manuale a funcţiilor o recomandă utilizatorilor pretenţioşi. Modelele liniei FX (Lumix DMC-FX8 şi DMC-FX9), cu dimensiuni reduse şi design futurist, sunt destinate amatorilor de life style. Toate aceste camere au în comun obiectivele cu lentile Leica DC Vario-Elmarit şi stabilizare optică a imaginii MEGA O.I.S. Cea mai nouă adiţie la gama de televizoare cu plasmă din seria 500 este modelul TH-65PPV500, cu diagonala de 65". Acesta este HD-Ready, fiind dotat cu un ecran cu plasmă de generaţia a opta, capabil să redea nu mai puţin de 8.6 miliarde de culori. Posibilităţile de interconectare sunt numeroase, existând inclusiv un port HDMI şi un slot pentru citirea cardurilor SD.

www.panasonic.ro

Sony lansează BRAVIA

Într-un cadru aristocratic, la clubul de golf Val de Verde din Breaza, Sony şi-a lansat noua linie de televizoare cu ecran LCD din seria Bravia. Aceasta se compune din modelele KLV-S19A10E, KLV-S23A10E, KLV-S26A10E şi KLV-S32A10E, având diagonala de 19", 23", 26" şi 32" şi rezoluţia de 1280x768 în cazul primului model şi, respectiv, 1366x768 în cazul celorlalte. Numitorul comun al acestor televizoare îl constituie calitatea imaginii, suportul High Definition şi sunetul de calitate Dolby Virtual. Linia Bravia de televizoare cu ecran plat se doreşte a fi o nouă denumire comercială de succes, similară ca răsunet cu Trinitron sau Wega, care să relanseze brandul Sony pe piaţa televizoarelor. De altfel, în ultimele şase luni ale anului, concurenţa acerbă din partea producătorilor de televizoare cu tub catodic a împiedicat Sony să înregistreze profituri pe segmentul de piaţă favorit.

www.sony.ro





Ultra-fast
Gamers&Power users' Best Choice
DDR2 Memory
Lead-Free & RoHS Compliance
KINGMAX Yours forever
Mars
DDRII
800/667
Lifetime Warranty
• All Lead-Free
• Extraordinary performance
• Exclusive anti-counterfeiting technology
Venus
1GB
DDRII 533
SO-DIMM
EDITORS' CHOICE PCnet (Turkey)
EDITORS RECOMMEND ComputerPress (Russia)
HOT PRODUCT TweakPC (Germany)
HOT PRODUCT TweakPC (Germany)
EDITORS' CHOICE PC Magazine (Middle East)
BEST HARDWARE 3D Italia (Italy)
RECOMMEND 3DNEWS (Russia)
RECOMMEND pcekspert (Croatia)
Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm
KINGMAX®
Yours forever
Tel:+886-2-27311139 / Fax:+886-2-27312139
Sales contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
http://www.kingmax.com
Distributor:
Tornado Sistems SRL
Tel: 40-21-206-7740
Fax:40-21-312-9820
http://www.tornado.ro
K Tech Electronics srl
Tel: 40-21-224-4535
Fax:40-21-224-5587
http://www.ultrapro.ro
ELKOTech Romania S.A.
Tel: +40(21)224.60.94
Fax: +40(21)224.60.97
http://www.elko.ro
Caro Group
Tel: 40-21-3137109
Fax: 40-21-3156521
http://www.caro.ro

"NVIDIA a făcut un chipset pentru a creşte vânzările Intel, obţinând în schimb retragerea acestuia de pe piaţa chipset-urilor cu grafică integrată."

În dialog cu EPoX despre chipset-uri, plăci de bază şi ultimele tendinţe ale pieţei IT



Danny Kinneging
European Sales Manager
EPoX

XPC: Mai mulţi producători oferă plăci de bază deosebite, destinate entuziaştilor (cum ar fi ABIT Fatal1ty sau DFI Lanparty). Intenţionaţi extinderea gamei de plăci de bază EPoX cu astfel de modele?

D.K.: Da şi nu. EPoX este recunoscută pentru capacităţile de overclocking ale plăcilor sale de bază high end, deşi în ultima vreme am abandonat această poziţie. Intenţia a fost să scădem preţurile pentru a putea fi competitivi în faţa altor companii care au scăzut, de asemenea, preţurile. Problema este că, atunci când scazi preţurile, trebuie să scazi şi standardele de calitate. Dacă ceilalţi continuă să sacrifice calitatea produselor, noi ne vom întoarce la ceea ce am fost, deci DA, vom avea din nou plăci de bază de aceeaşi calitate recunoscută, ca şi plăci cu facilităţi pentru overclocking.

XPC: Ce ne puteţi spune despre platforma Intel? Cum vă veţi adapta la decizia Intel de a abandona segmentul entry level?

D.K.: EPoX nu a fost niciodată prea puternic pe segmentul entry level, deci pentru noi nu contează prea mult. Eu cred că motivul pentru care Intel a ieşit din această afacere este o înţelegere cu NVIDIA, deşi nu sunt sigur (nimeni nu vrea să admită sau să nege acest lucru). Nu e lipsit de sens să ne gândim că NVIDIA a făcut un chipset pentru a creşte vânzările Intel, obţinând în schimb retragerea Intel de pe piaţa chipset-urilor cu grafică integrată, mişcare care asigură creşterea plăcilor video NVIDIA.

XPC: Placa de bază EP-8NPA-SLI (Socket 754) este o opţiune interesantă pentru cei care doresc un sistem SLI ieftin. Cum a fost primit pe piaţă acest produs?

D.K.: Se vinde bine, deşi, sincer să fiu, sunt surprins, eu fiind unul dintre scepticii care au încercat să împiedice producerea acestui model. M-am gândit că cine doreşte cea mai performantă soluţie grafică va fi dispus să cheltuiască ceva mai mult pentru un chipset din zona high end, două plăci video performante fiind costisitoare. Acum văd că vânzările sunt destul de bune şi trebuie să recunosc că m-am înşelat.

XPC: Care este procentul deţinut de EPoX la nivel mondial pe piaţa plăcilor de bază? Dar în România?

D.K.: Este o întrebare dificilă, multe companii prezentând cifre de vânzări pe care nu le-au atins niciodată sau le-au atins în relaţia cu subsidiarele proprii din străinătate. Mulţi dintre competitorii noştri au încetat producţia sau sunt pe cale să o facă (Chaintech, Soyo, Soltek, Abit, A-Open sau DFI), în timp ce noi avem şanse mari să creştem vânzările. În acest moment cred că suntem numărul 5 la nivel mondial şi numărul 4 în România, dar aici am fost şi în poziţia a treia. Sunt sigur că noile schimbări în planul calităţii ne vor ajuta să ajungem din nou în această poziţie.

XPC: Cum vă comparaţi cu giganţii industriei, precum Gigabyte, ASUS, MSI sau ECS?

D.K.: Ca să mă exprim plastic, ASUS se concurează singură prin scăderea preţurilor şi a calităţii, produsele AsRock şi ASUS ajungând să se confunde între ele. Gigabyte este foarte agresivă ca preţuri, dar asta nu ne deranjează atât timp cât scăderea preţurilor se face folosind altfel de componente. ECS nu este competitorul nostru, luptându-se cu Foxconn pe piaţa OEM. ECS este victima plăcilor entry level ale Foxconn şi a preţurilor mici practicate de Gigabyte şi ASUS. MSI este ok, deşi încă mai au ideea că oamenii trebuie să plătească mai mult pentru un produs MSI doar pentru că fac mai multă reclamă. Nu cred că EPoX va putea ataca top 3 curând, dar MSI este o ţintă clară pentru noi.

XPC: Multe companii IT oferă o gamă largă de produse. EPoX are vreun plan de extindere a gamei de produse? În ce direcţii?

D.K.: Cum marjele de profit sunt extrem de mici, ne concentrăm mai nou pe produse Bluetooth, care se vând foarte bine. În curând vom lansa şi linia de plăci video EPoX, bazată atât pe chip-uri NVIDIA, cât şi ATI.

**XPC: De obicei un producător poate folosi fie chip-uri ATI, fie NVIDIA, doar câtorva li se permite să folosească chip-uri de la ambii producători pentru plăcile video.
Cum a reuşit EPoX să se numere printre aceştia?**

D.K.: Cred că atât NVIDIA, cât şi ATI apreciază că nu avem problemele pe care competitorii noştri le au, astfel că suntem un partener interesant pentru ei atât acum, cât şi pe viitor.

XPC: Intenţionaţi să folosiţi ultimele chip-uri ATI şi NVIDIA (GeForce 7800 şi Radeon X1000) în viitorul apropiat? Când se va întâmpla asta?

D.K.: Sigur că da, dar numai când vom reuşi să oferim ceva diferit de ceea ce este acum pe piaţă. Nu vă pot da decât un indiciu, şi anume că o combinaţie placă de bază EPoX cu placă video EPoX va oferi mai mult decât suma celor două.

XPC: Există vreo şansă să deschideţi un centru de service în România?

D.K.: EPoX crede că de calitatea service-ului depinde dacă un cumpărător va mai cumpăra sau nu un produs de la aceeaşi firmă. În acest moment se discută posibilitatea înfiinţării unui centru de service în Europa de Est, iar România este una dintre principalele noastre opţiuni.

XPC: Cum se descurcă EPoX pe piaţa românească?

D.K.: Anul trecut, EPoX a pierdut din cota de piaţă din cauza deciziei de scădere a preţurilor şi, implicit, a calităţii. Acum ne-am reconsiderat poziţia, astfel că stabilitatea, calitatea şi numărul bogat de opţiuni sunt mai importante decât preţul. Românii sunt acum dispuşi să plătească 10$ în plus pe un produs de calitate, chiar dacă în urmă cu câţiva ani majoritatea alegeau cea mai ieftină placă de bază pe care o puteau găsi.

XPC: Care este cea mai bună strategie, să ai un distribuitor unic sau cât mai mulţi?

D.K.: Personal nu sunt de acord să avem un singur distribuitor, acesta stabilind singur preţul de vânzare. Se poate întâmpla ca respectivul distribuitor să aleagă să vândă mai puţin şi mai scump, ceea ce pentru noi ar însemna scăderea vânzărilor şi imposibilitatea susţinerii programelor de cercetare. Prin urmare, cred că ar trebui să existe puţină competiţie între distribuitori.

"Gestiunea stocurilor este unul dintre punctele care pot aduce un avantaj competiţional."

În dialog cu ASESOFT despre situaţia pieţei de distribuţie



Iulian Stanciu
Director general
ASESOFT Distribution

XPC: Companiile mari de retail din România duc o politică de acaparare a celor mici. Care este strategia pe care o adoptaţi în acest sens? Veţi rămâne strict pe partea de distribuţie?
I.S.: După cum o spune şi numele, ASESOFT Distribution este o companie dedicată exclusiv distribuţiei. Cred că retailul şi distribuţia sunt două modele de afaceri diferite, cu toate că se lucrează cu aceleaşi produse. Vom continua să dezvoltăm afacerea de distribuţie atât prin lărgirea gamei de produse, cât şi prin lărgirea portofoliului de clienţi.

XPC: Ce produse reprezentaţi în mod oficial în România?
I.S.: În cei cinci ani de la înfiinţare, ASESOFT Distribution a stabilit un număr de parteneriate care adaugă valoare portofoliului şi acoperă în mare măsură necesităţile partenerilor din canalul de distribuţie. Printre partenerii curenţi sunt Princeton (pentru memorii de la cele normale la memorii specializate), Nanya (al cincilea mare producător din lume cu brandurile proprii Nanya şi Elixir), Horizon (monitoare CRT şi LCD), Galaxy (producător de plăci video dedicat NVIDIA), Delux (carcase, surse, webcam, boxe, mouse-uri, tastaturi), Speeze (coolere, accesorii, carcase, surse), IP-Time (echipamente de reţea), V-Mark (UPS), Miyako (sisteme audio complete 2.1 si 5.1). Pe lângă acestea, suntem parteneri oficiali pentru AsRock, Flybook, Western Digital, Samsung, LG, Microsoft şi HIS. Avem relaţii foarte strânse cu mari distribuitori din Europa pentru produse precum AMD, Sony, Maxtor, Gigabyte etc., prin care completăm gama curentă de produse pentru a contura o ofertă capabilă să satisfacă nevoile tuturor partenerilor noştri.

XPC: O parte din firmele de retail şi distribuţie din România au în oferte produse care nu există fizic pe stoc. Cum vi se par aceste practici privind din punctul de vedere al unei companii distribuitoare?
I.S.: Gestiunea stocurilor este unul dintre punctele care pot aduce un avantaj competiţional atât în retail, cât şi în distribuţie. Noi am investit mult în logistică pentru a susţine stocuri bune în permanenţă şi o aprovizionare ritmică. Se poate întâmpla totuşi ca unele produse să lipsească din cauza producătorilor sau distribuitorilor externi, fapt ce se transmite şi asupra distribuitorilor din ţară şi a retailerilor. Soluţia, în acest caz, o reprezintă mărirea gamei de produse şi oferirea unui produs care are caracteristici similare, astfel încât clientul să nu simtă diferenţele de performanţe între cele două şi să considere oferta corectă.

XPC: Care este activitatea companiei ASESOFT la nivel internaţional, exceptând aici domeniul sportiv?
I.S.: Având în vedere că în afacerea de distribuţie volumul contează în relaţiile cu partenerii şi în obţinerea unor condiţii comerciale mai bune, am considerat oportună deschiderea, pentru început, a unei filiale la Belgrad. În cursul anului viitor intenţionăm consolidarea afacerii pe această piaţă şi, în acelasi timp, dorim deschiderea unei filiale la Sofia. Această extindere va continua şi pe termen mediu, în prima fază în ţările din jur, după care într-un nod logistic internaţional precum Amsterdam sau Dubai.

XPC: Care sunt cele mai importante realizări ale ASESOFT din ultima perioadă?
I.S.: În ultimul an am participat în premieră cu stand propriu la CERF, manifestare dedicată IT, am semnat parteneriate cu o serie de furnizori de top, din care aş menţiona HIS, Galaxy, Flybook, Nanya, LG. La jumătatea anului am inaugurat în Bucureşti un centru de distribuţie modern, dotat cu facilităţi de ultimă oră şi în care compania îşi desfăşoară activitatea pornind de la operaţiuni şi servicii economice până la echipele de service şi garanţii. Nu în ultimul rând, în luna octombrie am relansat site-ul www.asesoftdistribution.ro, prin completarea lui cu informaţii legate de produsele oferite de companie într-un mod transparent pentru clienţi.

XPC: Care consideraţi că ar fi factorii de succes în activitatea unei companii de distribuţie?
I.S.: Apropierea faţă de clienţi şi înţelegerea necesităţilor punctuale printr-o politică flexibilă şi un suport constant sunt elementele care pe noi ne-au ajutat ca şi companie de distributie. Apoi este vorba de eficienţa companiei, de buna organizare şi de paleta de furnizori de produse şi servicii. În zona serviciilor contăm pe companii importante, cum ar fi Citibank, ABN AMRO Bank, Frans Maas etc.

XPC: În ce magazine pot găsi clienţii produsele importate de ASESOFT Distribution?
I.S.: Reţeaua de parteneri ASESOFT Distribution acoperă o mare parte din localităţile din ţară, lista completă a partenerilor găsindu-se pe site-ul web al companiei. Media Galaxy, emag.ro, Best Computers sunt doar câteva din companiile cu care colaborăm.

XPC: Din grupul distribuitorilor de echipamente IT din ţara noastră cam la ce nivel vă situaţi în comparaţie cu ceilalţi competitori?
I.S.: Suntem în topul distribuitorilor de componente, am ajuns aici într-un timp destul de scurt, 5 ani, crescând afacerea practic de la zero pâna la o cifră de afaceri de 30 milioane USD în 2004.

XPC: Care este poziţia ASESOFT în raport cu alte firme de IT?
I.S.: Concurenţa este mare pe o piaţă relativ mică, dar cu un potenţial de dezvoltare bun. Relaţiile noastre sunt foarte bune cu toate firmele din IT, am avut întotdeauna o gândire constructivă cu privire la competitorii noştri, am considerat că este loc pentru toată lumea şi că împreună putem să ne creăm noi oportunităţi şi să creştem nivelul pieţei.

XPC: Cum apreciaţi poziţia pe piaţă la sfârşitul acestui an? Cu ce rezultate financiare veţi încheia anul 2005?
I.S.: Datorită parteneriatelor pe care le avem cu furnizorii de produse şi cu furnizorii de servicii (bănci, transportatori etc.) am reuşit o creştere anuală de 70-80%, cu o ţintă pentru 2005 de 50 milioane USD. Însă cel mai important succes îl reprezintă foarte buna colaborare cu clienţii noştri din toată ţara, cărora le mulţumim!

XPC: Ce alte firme cuprinde grupul ASESOFT şi care este obiectul de activitate al acestora?
I.S.: Firma care a reprezentat motorul grupului este ASESOFT Internaţional, care se ocupă de furnizarea de soluţii integrate, e-government, informatizări şi automatizări. ASESOFT Smart se ocupă cu integrarea de soluţii audio-video, Teamnet Internaţional cu dezvoltarea aplicaţiilor de business, ERP, CRM, iar ASESOFT Net se ocupă cu dezvoltarea aplicaţiilor Web. Echipa de baschet ASESOFT a promovat prin excelentele rezultate sportive numele firmei şi ideea noastră de echipă.

Nokia 888

Telefonul de mâine



Şi ce ai chef să faci azi? Asta este întrebarea cu care ne va stresa în fiecare dimineaţă Nokia 888. Mai bine să vorbim despre ce va putea face acest telefon şi nu despre cât de stresant sau nefolositor va fi. Pentru construcţia sa se vor utiliza tehnologii care acum se află încă în stadiu de dezvoltare: oferă suport pentru recunoaşterea vocală, bateria este lichidă, ecranul este flexibil şi sensibil la atingere, corpul telefonului (sau carcasa, dacă se poate numi aşa) este şi el sensibil la atingere şi se poate modela sub orice formă. Nokia 888 ne ajută să visăm cu ochii deschişi la viitoarele terminale mobile.



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Multipot

Ghiveci la 220 de volţi



Multipot este un ghiveci de flori care nu este ceea ce pare. Cablul de alimentare ne-ar putea oferi unele indicii. Disponibil în patru variante de culori (negru, alb, argintiu şi maro), Multipot este un prelungitor folositor în momentele în care s-a descărcat telefonul mobil, playerul MP3 sau camera digitală. Toate cablurile sunt înghiţite de ghiveciul de 300$, lăsând la lumina zilei doar conectorii necesari în momentele delicate ale gadget-urilor personale. Preţul său nu se justifică, dar dacă este vorba de o persoană pretenţioasă atunci datele problemei se schimbă şi totul e OK. Pentru a putea fi folosit fără prea mari probleme pe timpul nopţii, Multipot include şi o mini-lampă LED.



AP-100

Şoarecele multifuncţional, dar nefuncţional



Alo, centrala? Chemaţi salvarea! O vietate cu dinţi ascuţiţi este legată strâns de calculatorul meu şi de linia telefonică! Vă rugăm să nu intraţi în panică, este vorba despre AP-100, şoricelul cu telefon, este inofensiv, probabil chiar în momentul acesta folosiţi telefonul din dotarea sa! Aşa este, dar monstrul hibrid nu este unul optic şi nu are nici măcar rotiţa pentru scrool, iar cu telefonul ce să fac? Aloo, centrala… ocupat… alo… alo… lasă, că vă trimit un SMS, poate este mai eficient.

Oricât de mult am simpatiza gadget-urile multifuncţionale, există unele care din start au o viaţă foarte scurtă. Producătorul anonim susţine că AP-100 salvează din spaţiu, puţin timp şi ceva bani. Nu mai este necesar un telefon suplimentar pe biroul calculatorului, nu mai trebuie să ne deplasăm pentru a răspunde la telefon şi preţul este apropiat de cel al unui şoarec obişnuit. AP-100 atârnă cu 170 de grame şi are dimensiuni de top-model: 64x34x110mm.



hardware



Ştefan Matei

ATI nu se dezminte

Încercarea de optimizare a driverelor nu are întotdeauna efectul dorit.

În ultimii ani, ATI şi NVIDIA şi-au împărţit piaţa acceleratoarelor grafice performante, şi o vor face în continuare, printr-o luptă care nu te puţine ori s-a desfăşurat sub limitele bunului simţ şi respectului reciproc de care ar trebui să dea dovadă cele două companii. Pe de altă parte, aceste tachinări, dacă îmi permiteţi să le numesc aşa, fac deliciul presei de specialitate, al site-urilor de profil, chiar şi al unor utilizatori. Multe scandaluri de acest gen au vizat pe rând cele două combatante, fie ele acuzaţii fondate sau doar speculaţii.

Îmi amintesc cum în urmă cu ceva timp, când chip-urile Radeon 9700Pro erau "la putere", concurenţa NVIDIA, în disperare de cauză, a lansat o versiune de drivere care ştiau dinainte ce cadre vor trebui randate în aplicaţia 3DMark2001. Această tactică fusese descoperită de un site de profil care avea la dispoziţie o variantă specială a acestei aplicaţii. De multe ori s-a speculat că driverele recunosc executabilul unui joc sau al unei aplicaţii care este lansată şi folosesc optimizări ascunse pentru creşterea performanţei.

Navigând pe un site specializat pe testarea echipamentelor hardware, am descoperit un articol ce raporta o anomalie în care sunt implicate toate chip-urile grafice din seria Radeon X1000, recent lansată de ATI şi jocul F.E.A.R. Numai că de această dată lucrurile stau puţin diferit. Prin schimbarea numelul executabilului acestui joc din Fear.exe în orice altceva, de exemplu joc.exe, plăcile video bazate pe chip-urile grafice în cauză au o performanţă crescută chiar cu mai mult de 30%. Primul gând care mi-a venit la citirea acestei ştiri a fost: de ce ar face ATI aşa ceva? Să scadă voit perfomanţele produselor sale într-un joc şi să deruteze în acest fel concurenţa?

Împătimit al domeniului IT hardware ce sunt, am pus mâna imediat pe o placă ATI Radeon X1800XT şi am înfipt-o în prima platformă de test care mi-a căzut în mână, să mă conving. Şi, într-adevăr, aşa este. La schimbarea numelui cadrele pe secundă au crescut de la 29 la 40. Spectaculos! Deja la 40fps jocul capătă o altă fluiditate. Poate că am văzut prea multe filme şi documentare conspiraţioniste, dar mi-a trecut prin minte că ar putea fi chiar un complot pus la cale de concurenţă şi producătorul jocului. În fine, până la urmă misterul s-a elucidat, dovedindu-se a fi vorba de un bug al driverelor ATI. Mai precis al funcţiei AI Inteligence, care încetineşte placa grafică în momentul detectării aplicaţiei Fear.exe, în loc să o facă mai rapidă. Practic, cei de la ATI şi-au făcut-o cu mâna proprie, încercând să creeze un profil cu care jocul să ruleze mai rapid, dar au obţinut exact efectul opus. Această anomalie a driverelor Catalyst afectează toate plăcile video dotate cu chip-uri grafice ATI Radeon şi nu a fost rezolvată de versiunea 5.11 lansată recent. Mă întreb acum dacă inginerii de la ATI erau la curent cu această problemă înainte ca ea să fie descoperită de utilizatori şi dacă da, de ce nu au remediat-o în timp util?

Cu siguranţă că micile trucuri aducătoare de 5-10 cadre pe secundă în plus vor fi în continuare implementate, iar de multe dintre ele chiar că nu vom şti niciodată. Dacă o companie le foloseşte, de ce nu le-ar folosi şi cealaltă? Un spor de performanţă nu strică niciodată. Din punctul de vedere al simplului utilizator, aceste practici nu m-ar deranja dacă ar fi implementate pentru toate jocurile de pe piaţă (imposibil de altfel). Nu m-ar interesa dacă o companie sau alta foloseşte optimizări la nivel de driver pentru ca o aplicaţie să ruleze mai rapid atât timp cât nu mă afectează direct. Însă profilurile care se regăsesc în aceste drivere sunt create doar pentru o serie de jocuri reprezentative la momentul respectiv, cum ar fi acum Quake 4, Half Life 2 sau F.E.A.R.

PRODUSUL LUNII
SAMSUNG PRO815



Calitatea excelentă a fotografiilor şi dotările numeroase ale lui Samsung Pro815 i-au adus acestuia distincţia "Produsul Lunii".

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478 / LGA775 / Socket 939:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 3500+
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek A400 GT TDH / Leadtek PX6800 GT TDH
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video AGP / PCI-Express:
CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.7 EE LGA775
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI P4N Diamond
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8 / 2x512MB Geil DDR2-667 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PE SCURT

Harddisk-uri pe SATA2
Seagate a lansat oficial o nouă linie de harddisk-uri pentru desktop 7200.9, cu o capacitate de 500GB. Noile unităţi de stocare au memoria cache de 16MB, iar rata de transfer al datelor poate ajunge până la 3.0Gbps (aproximativ 300MB/s) datorită interfeţei SATA2.
http://www.seagate.com/

Mobil cu recunoaştere facială
Oki Electric Industry Co. a început să promoveze o nouă tehnologie numită FSE (Face Sensing Engine), care ar putea fi integrată foarte uşor în camerele foto ale terminalelor mobile. Cu ajutorul acesteia se poate introduce recunoaşterea facială ca metodă de protecţie a informaţiilor personale. Decodarea imaginilor s-ar putea realiza cu un procesor ARM9 la 100MHz şi ar necesita doar 280ms.
http://www.oki.com/

Vânzări record
Sony Computer Entertainment a anunţat că a vândut 10 milioane de console portabile PSP. Vânzări record au fost anunţate pe trei continente, astfel: în Japonia şi Asia au fost vândute 3 milioane de console, în America de Nord 4,47 milioane, iar în Europa au fost înregistrate 2,53 milioane de unităţi vândute.
http://www.sony.com/

Airgo, soluţia wireless pentru acasă
Airgo Networks Netgear a anunţat că va lansa una dintre cele mai rapide soluţii wireless dedicate consumatorilor, bazate pe a treia generaţie a chipset-ului companiei True MIMO (Multimedia Input, Multimedia Output). Tehnologia MIMO foloseşte mai multe antene pentru a mări atât viteza, cât şi aria de acoperire a semnalului. Produsele ce folosesc Airgo Generation 3 True MIMO sunt compatibile cu 802.11a/b/g şi pot fi folosite şi cu alte dispozitive de reţea ce folosesc aceste standarde.
http://www.airgonetworks.com/

BENQ FP93GX

LCD-uri şi cursa spre nanosecunde



BenQ a intrat pe piaţa monitoarelor LCD care au un timp de răspuns de numai 2ms (grey to grey). Noul monitor poartă numele de cod FP93GX şi se doreşte a fi cel mai rapid monitor fabricat până la ora actuală. Noul model va fi introdus mai întâi în Asia şi în zona Pacificului, având ca ţintă sistemele de gaming. Preţul de raft al unui astfel de monitor nu a fost încă determinat. Obţinerea unui timp de răspuns atât de scăzut se datorează noii tehnologii folosite - AMA (Advanced Motion Accelerator) -, tehnologie care permite o accelerare mai bună a cristalelor lichide (realizată prin creşterea voltajului aplicat), astfel încât viteza de rotaţie a cristalelor este mai mare. FP93GX are o diagonală de 19 inch, o rezoluţie maximă de 1280x1024, luminozitatea de 300cd/m², contrastul de 700:1 şi dispune de conectori D-Sub şi DVI-D.

http://www.benq.com

NOKIA L'AMOUR COLLECTION

Primele telefoane mobile de lux ale anului 2006



Noile telefoane ale finlandezilor de la Nokia vor fi lansate în viitorul apropiat. Colecţia de terminale mobile botezată L'Amour Collection aduce un nou design şi include, pentru început, trei modele: Nokia 7360, Nokia 7370 şi Nokia 7380. Printre materialele folosite la construcţia acestora se regăsesc chihlimbarul, ceramica, turcoazul şi mătasea. 7380 va include o cameră foto de 2MP cu un zoom de 4x, un MP3 player şi va avea un preţ de aproximativ 500 euro. 7370 va avea un display de 2" cu o rezoluţie de 320x240 pixeli, camera foto este de "numai" 1,3MP cu un zoom de 8x, iar preţul se va apropia de 300 euro. 7360 nu este la fel de inteligent, dar va include şi el o cameră VGA şi un radio FM la preţul de aproximat la 200 euro. Toate modelele din L'Amour Collection îşi vor face apariţia pe piaţă în primul trimestru al anului 2006.

www.nokia.com

MSI RD480 NEO2

MSI oferă suport pentru ATI CrossFire



MSI a lansat RD480 Neo2, care are la bază arhitectura ATI RADEON XPRESS 200 CrossFire Dual-GPU. CrossFire este alternativa ATI la SLI-ul introdus pe piaţă de către NVIDIA. Soluţia adoptată de ATI nu necesită folosirea a două acceleratoare grafice identice precum cea de la NVIDIA. Placa de bază de la MSI include chipset-ul ATI RD480+ULI M1573, oferă suport pentru procesoarele AMD pe Socket-ul 939, SATA 1.0 x4, PCI Express x16/x1, Gigabit Lan şi sunet High Definition pe opt canale. Overclocking-ul cu RD480 Neo2 este foarte simplu, se pot modifica atât frecvenţele pentru CPU, memorii şi PCI Express, cât şi voltajele. Tehnologia CoreCell va oferi posibilitatea de monitorizare şi reglare facilă a unor parametri pentru placa de bază.

http://www.msi.com.tw/

SANYO ŞI ENELOOP

Acumulatori cu durată de viaţă mare

Viitoarele baterii reîncărcabile Sanyo vor purta numele de Eneloop, preţul pentru doi acumulatori urmând să fie de aproximativ 10$. Noile baterii vor fi încărcate în procesul de fabricaţie, astfel încât utilizatorul nu mai este nevoit să le încarce imediat după cumpărare. Eneloop este un acumulator hibrid nichel-metal, asemănător celor de pe piaţă, dar cu o diferenţă majoră, produsul de la Sanyo pierzând energia mult mai lent când nu este folosit. Producătorul susţine că acesta pierde aproximativ 15% din energia iniţială după un an de nefolosinţă, în comparaţie cu acumulatorii actuali, care se descarcă complet în aceeaşi perioadă. Sanyo mai susţine că bateriile Eneloop sunt ecologice, vor fi reciclabile şi că vor putea fi scoase din uz după 1000 de

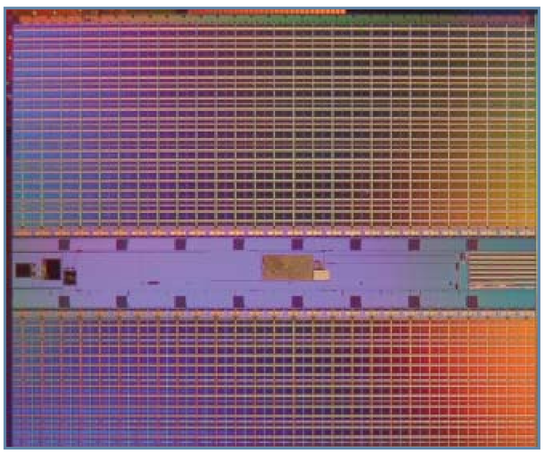


reîncărcări. Compania va promova noii acumulatori drept înlocuitori pentru bateriile normale.

http://www.sanyo.com/

65NM ŞI BARIERA DE 4GHZ

Intel a început producţia de masă a procesoarelor pe 65nm



Intel a început să livreze procesoarele dual core 65nm Presler către producătorii de PC-uri. Începând cu 2006, producţia noilor procesoare pe 65nm se va face în fabrici din Irlanda şi New Mexico, iar după prima jumătate a anului viitor Intel îşi va concentra atenţia asupra chip-urilor produse folosind noua tehnologie de 65 nanometri. Actualele procesoare de pe piaţă sunt fabricate folosind procesul tehnologic de 90nm, trecerea la 65nm urmând să ducă la scăderea costurilor de producţie şi la creşterea performanţei chip-urilor. Procesoarele pe 65nm se vor comporta mult mai bine la overclocking şi vor permite atingerea cu uşurinţă a frecvenţelor de peste 4GHz. Intel a confirmat faptul că, până la sfârşitul acestui an, 36% din producţie va fi reprezentată de procesoarele pentru platformele mobile.

http://www.intel.com/

SONY HDV1080I

Imagine de înaltă definiţie

Sony reuşeşte să aducă formatul profesional "High Definition" în familia camerelor video compacte. Dimensiunile camerei sunt 71x94x188mm iar greutatea se apropie de 700g (fără casetă şi baterie). Calitatea imaginilor este asigurată de senzorul CMOS de 2,87MP (efectiv video 1,98MP, efectiv foto 2,76MP) şi de obiectivul Carl Zeiss Vario-Sonnar T. Formatul HDTV 1080i permite înregistrarea imaginilor pe casete mini-DV pentru a asigura compatibilitatea cu formatul digital video, dar producătorul susţine că formatul propus oferă o rezoluţie de patru ori mai mare decât cel mini-DV. Tehnologia Stamina asigură cinci ore (cu bateriile opţionale) de filmare fără a schimba setul de baterii, în plus pe ecranul LCD panoramic de 6,8cm sunt afişate gradul de încărcare a acumulatorilor şi numărul de minute rămase de fimat până la descărcarea completă.



http://www.sony.ro/

PE SCURT

Noi achiziţii
La sfârşitul lunii octombrie Ericsson a cumpărat, în urma unei licitaţii, Marconi Corporation cu suma de 2,1 milioane de dolari. Ericsson este cel mai mare furnizor de echipamente pentru infrastructura comunicaţiilor mobile, iar această achiziţie îi consolidează poziţia de lider, Marconi fiind un furnizor de echipamente pentru telefonia "over IP".
http://www.ericsson.com/

Stocare holografică
Anul 2006 se anunţă a fi unul revoluţionar în materie de medii de stocare, iar mari firme din Japonia şi Statele Unite urmând să dezvăluie noi tehnologii pentru realizarea acestora. Noile discuri holografice vor avea capacitatea de maximum 200GB, urmând să ajungă la bariera de 1TB în 2008. Densitatea datelor va fi mult mai mare pe noul suport faţă de mediile magnetice utilizate în prezent (datele fiind stocate pe un singur strat).
http://www.techimo.com/

1TB într-o secundă
Kansai Electric a anunţat că a reuşit să transmită printr-un cablu de fibră optică un fişier video cu lungimea de două ore în numai 0,5 secunde, dar nu se ştie despre ce fel de material video este vorba. Deşi această viteză este de 100 de ori mai mare decât cel mai rapid standard folosit la ora actuală pentru transmiterea de date la mare distanţă, Kansai Electric nu doreşte să introducă noua tehnologie mai devreme de anul 2010. Kansai este al doilea mare furnizor de energie electrică din Japonia.
http://www.kansai-elec.co.jp/

Internet la sate
Peste 200 de comunităţi rurale din România nu vor mai fi rupte de lume graţie introducerii Internetului. Costul acestui proiect, finanţat de Banca Mondială, se ridică la 60 de milioane de dolari. Până la începutul lunii decembrie, vor fi instalate primele nouă reţele integrate în şcoli, biblioteci şi puncte de acces public la informaţie. În prealabil s-a asigurat dotarea cu calculatoare, echipamente periferice, precum şi mobilierul necesar.
http://www.mcti.ro/

X1800 XT LA TARABE

Vârful de lance al ATI este acum pe piaţă

ATI a început distribuirea unui număr impresionant de carduri X1800XT în Statele Unite şi Europa pentru a le da utilizatorilor finali posibilitatea de a achiziţiona cât mai repede cu putinţă noile plăci grafice. Adversarul direct al lui GeForce 7800 GTX produs de NVIDIA şi totodată cel mai aşteptat model de la ATI beneficiază de un GPU capabil să ruleze la viteza de 625MHz şi este dotat cu 512MB de RAM GDDR3 ce rulează la 1,5GHz. X1800XT este compatibil cu CrossFire, deci poate rula în configuraţii duale (similar tehnologiei SLI promovate de NVIDIA).

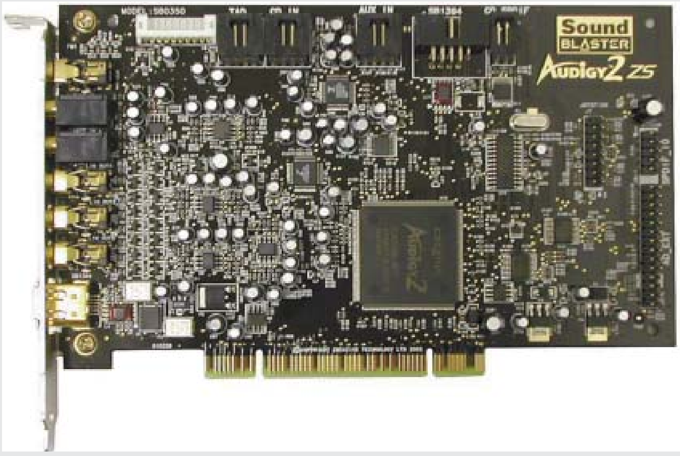


http://www.ati.com/

AUDIGY 2 ONBOARD

Strategie Creative: X-Fi pe PCI, Audigy 2 pe plăcile de bază

După succesul plăcilor de bază Diamond K8N (pentru AMD) şi P4N (pentru Intel), MSI a lansat o ediţie revăzută a plăcii de bază pentru platforma AMD, aceasta având numele K8N Diamond Plus. Deşi "Plus" nu ne spune nimic special, vorbim despre o placă de bază care include un chip audio Audigy 2 (dar rebotezat ca Audigy SE). Placa de bază de la MSI oferă suport pentru EAX 4.0, Advanced HD şi Dolby Digital. Un al doilea mare producător de plăci de bază care şi-a arătat intenţia de a introduce în produsele sale Audigy 2 este Gigabyte.
http://www.creative.com/



BENQ PE8720

Cinematograful din casă



PE8720 este primul proiector de tip Home Cinema cu un contrast de 10.000:1. Utilizarea se face cu uşurinţă în orice moment datorită funcţiei one-touch şi celei de setare a şase culori de bază (RGB primare şi CMY secundare) astfel încât utilizatorul poate să schimbe culoarea în funcţie de preferinţe fără să afecteze setările iniţiale. Noul proiector beneficiază de cele mai noi tehnologii exclusiv deţinute de BenQ, precum Advanced Continuous Electronic IRIS şi Senseye. Compania susţine că aceste tehnologii măresc performanţa contrastului la nivel de cinema şi optimizează intensitatea luminii în funcţie de strălucirea imaginii. Sistemul silenţios folosit, de doar 23dB ca nivel de zgomot, contribuie la creşterea nivelului de confort în timpul vizualizării filmelor.

http://www.benq.com



775Twins-HDTV

LGA 775 for Intel Dual Core Pentium XE and Pentium D /
Pentium 4 / Celeron D processor
ATITM Radeon® XPress 200
ULi 1573 Chipset



- Additional VGA_HDTV panel with VGA and 3 RCA-type component video output, that allows PC to connect all high-definion TV with component video input capability
- Supports FSB1066/800/533/400MHz processor, EMT64 CPU and HT-Technology
- Supports DDRII 667 and DDR40 (DDRII and DDR are supported separately)
- DirectX 9.0 on board VGA, Pixel Shader 2.0, max shared memory 128MB
- Integrated ATI X300-based 2D/3D graphics
- Hybrid Booster - Safe overclocking Technology
- PCI Express x16 Slot, PCI Express x1 Slot
- 4 ports of SerialATA 1.5Gb/s, support RAID 0, 1, 0+1, JBOD, 2 ATA133 IDE Ports
- 7.1 Cannel Superior Quality Audio, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: 4 ready-to-use USB ports, 7.1 channel audio jack

P4Twins-HDTV

Socket 478 for Intel Pentium 4 / Celeron D processor
ATI™ Radeon® XPress 200
ULi 1573 Chipset



- Additional VGA_HDTV panel with VGA and 3 RCA-type component video output, that allows PC to connect all high-definion TV with component video input capability
- Chipset capable to FSB1066MHz, supports HT-Technology
- Supports DDRII 667 and DDR40 (DDRII and DDR are supported separately)
- DirectX 9.0 on board VGA, Pixel Shader 2.0, max shared memory 128MB
- Integrated ATI X300-based 2D/3D graphics
- Hybrid Booster - Safe overclocking Technology
- PCI Express x16 Slot, PCI Express x1 Slot
- 4 ports of SerialATA 1.5Gb/s, support RAID 0, 1, 0+1, JBOD, 2 ATA133 IDE Ports
- 7.1 Cannel Superior Quality Audio, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: 4 ready-to-use USB ports, 7.1 channel audio jack

Motherboard , We Master It !

ASRock

ASESOFT DISTRIBUTION
Str. Marcel Iancu, Nr. 3-5, Sector 2
020757 Bucuresti
Tel. +4021.211.1856 / Fax. +4021.212.1010
www.asesoftdistribution.ro

FIT DISTRIBUTION
Biharia 67-77 (Metav Business Park)
sector 1, Bucuresti
Tel: +4021 - 2011516 / Fax: +4021 – 2011526
www.fit.com.ro

RHS
Your IT Supplier
Plugarilor 10 - 14
Sector 4, Bucuresti
Tel: +4021 331.0067 / Fax: +4021 331.0051
www.rhs.ro

PE SCURT

Noi dimensiuni pentru telefonul mobil

Un telefon puţin mai mare decât o carte de credit? Samsung ar putea introduce un astfel de terminal iar numele său va fi SGH-P300. Telefonul se aseamănă foarte mult cu un calculator de buzunar, va avea o greutate de 96 de grame şi va include o cameră foto de 1,3MP, un modul Bluetooth şi o memorie internă de 90MB. Preţul încă nu a fost precizat.

http://www.samsung.com/

Generaţia 5G de iPod-uri este bolnavă

Apple a anunţat că i-a autorizat pe distribuitorii săi să înlocuiască orice Video iPod 5G care prezintă probleme fără a pune nici un fel de întrebări. Pentru o scurtă perioadă de timp Apple va face o evaluare asupra tuturor problemelor hardware apărute la noua generaţie de playere.

http://www.apple.com/

Boxele 5.1 wireless - o realitate

Logitech Z5450 Digital este un sistem de boxe 5.1 100% wireless. Preţul de 500$ nu este de neglijat, dar posibilităţile oferite de acest sistem de boxe sunt nemaiîntâlnite. Z5450 vine cu o intrare optică duală, are o putere nominală de 315W şi include decodoarele Dolby Pro Logic II, DTS 96/24, Dolby Digital şi DTS.

http://www.logitech.com/

Carcase AOpen

AOpen a lansat PC G325, o carcasă destinată în special gamerilor. Dimensiunile carcasei sunt compacte, 280x405x260mm (WxDxH), oferind destul spaţiu pentru componente, fără să sacrifice portabilitatea. Inovaţia modelului G325 constă în faptul că sursa de alimentare este instalată în afara carcasei, în spatele acesteia.

http://www.aopen.com/

Minidrive-uri de la Iomega

Iomega Micro Mini Hard Drive, este disponibil în două variante cu o capacitate de 4GB, respectiv de 8GB. Noile produse folosesc tehnologia Drop Shock, care oferă o alternativă la drive-uri bazate pe memorie flash. Cu o greutate de numai 50 de grame, harddisk-ul se aseamănă foarte mult cu un card de credit. Minidrive-ul se conectează prin USB 2.0 şi oferă rate mari de transfer.

http://www.iomega.com/

SERIA G ÎN ROMÂNIA

Punct ochit, punct lovit cu Logitech G5

Logitech a lansat în România noi produse din seria G. Împătimiţii jocurilor pe calculator se pot bucura de acum de cele mai noi modele de mouse-uri Logitech G5 şi G7, precum şi de tastatura G15. Cele trei produse au menirea de a revoluţiona modul în care se poate



juca un joc, G5 având un senzor laser, comutator pentru selectarea rezoluţiei, o aderenţă sporită, dar şi noua facilitate de personalizare. Spre exemplu, acum există un sistem de reglare a greutăţii care le permite jucătorilor să modifice nu doar greutatea, ci şi echilibrul mouse-ului. G7 are aceleaşi caracteristici ca şi fratele său mai mic G5, dar se "mişcă" fără ajutorul firului. La tastatura G15 au fost aduse de asemenea noi elemente, acum existând taste pentru paginare şi trei seturi de taste care pot programa diferite vrăji în jocuri. De



asemenea, a fost inclus şi un buton pentru a anula cu uşurinţă tasta Windows în timpul jocului.

http://www.logitech.com/

SONY RDR-HX1010

DVD recorder cu HDD de 400GB



Noul DVD recorder lansat de Sony pe piaţa românească beneficiază de câteva caracteristici inedite, printre care harddisk-ul de 400GB şi ieşirile HDMI, înregistrare inteligentă în format HQ+, precum şi funcţia de editare flexibilă One Touch Dubbing. Interfaţa HDMI (High Definition Multimedia Interface) oferă o soluţie complet digitală de conectare, printr-un singur cablu, la tv sau sistemul audio-video. Înregistrarea imaginilor în formatul HQ+ conferă o calitate superioară a imaginilor înregistrate în comparaţie cu formatele DVD-video obişnuite. Pentru căutarea vizuală se poate apela la funcţia Visual Chapter Scene, care ataşează o imagine în miniatură la începutul fiecărui capitol creat. Prin intermediul noii tehnologii de reducere a zgomotelor şi bruiajelor de pe imagine D-Matrix, bruiajele digitale sunt substanţial reduse, folosind trei tehnologii diferite în acelaşi timp.

http://www.sony.com/



Rezultatele concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 69

"Potul" 69 iRiver a fost umflat!

Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 69 au constat în şapte playere MP3 iRiver IFP790 oferite de firma SKIN MEDIA. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până pe data de 7 noiembrie 2005 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC. Câştigătorii au fost: **TOADER CĂTĂLIN** din Sinaia, jud. Prahova, **SFÎRIAC V. OVIDIU** din Sibiu, **STOICA SORIN** din Bucureşti, **RĂDULESCU ELVIS** din Râmnicu Vâlcea, **HOSU PAUL** din Bistriţa, **LIMBĂLATĂ DAN-MARIAN** din Călineşti, jud. Argeş şi **BÎRLESCU LUCIAN** din Târgovişte.

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC 71. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".



IMATION CORP.

Medii optice HD DVD şi Blu-ray

Blu-ray Disc
HD DVD

Imation a anunţat că a finalizat dezvoltarea mediilor optice de stocare HD DVD şi Blu-ray. Deoarece lupta dintre cele două formate este în plină desfăşurare, producătorul a promis că va fabrica discuri în ambele formate. Imation intenţionează să livreze primele discuri în prima parte a anului viitor. Următoarea generaţie de produse Imation va beneficia de un strat protector care este rezistent la zgârieturi. Pe parcursul anului 2006 vor mai fi lansate discurile BD-RE, BDR de 25GB (single layer) şi 50GB (double layer) pentru formatul Blu-ray şi HD DVD-R, HD DVD-ReR de 15GB (single layer) şi 30GB (double layer) pentru formatul HD DVD. Imation este un membru al BDA (Blu-ray Disc Association) şi DVD Forum.

www.imation.com

IXUS WIRELESS

Canon oferă suport pentru IEEE 802.11b

Lider pe piaţa camerelor digitale compacte, Canon introduce primul său aparat foto care suportă standardul Wi-Fi. Camera face parte din marea familie IXUS, se numeşte Canon Digital IXUS Wireless şi va include un modul Wireless Printer WA-1E cu ajutorul căruia se vor putea transfera imaginile capturate direct pe un calculator sau se va putea controla camera de la un PC. IXUS Wireless mai include un senzor CCD de 5MP, un zoom optic de 3x, un display LCD de 2 inch şi procesorul DIGIC II, care asigură un răspuns rapid la comenzi şi o calitate sporită a imaginii. Trebuie specificat faptul că pentru a putea beneficia de pe urma tuturor avantajelor aduse de Canon Digital IXUS Wireless sunt necesare un calculator pe care ruleaza Windows XP SP2 şi un modul Wi-Fi (IEEE 802.11b) pentru conexiunea cu camera foto.



www.canon.com

PE SCURT

ECS cu tehnologie CrossFire

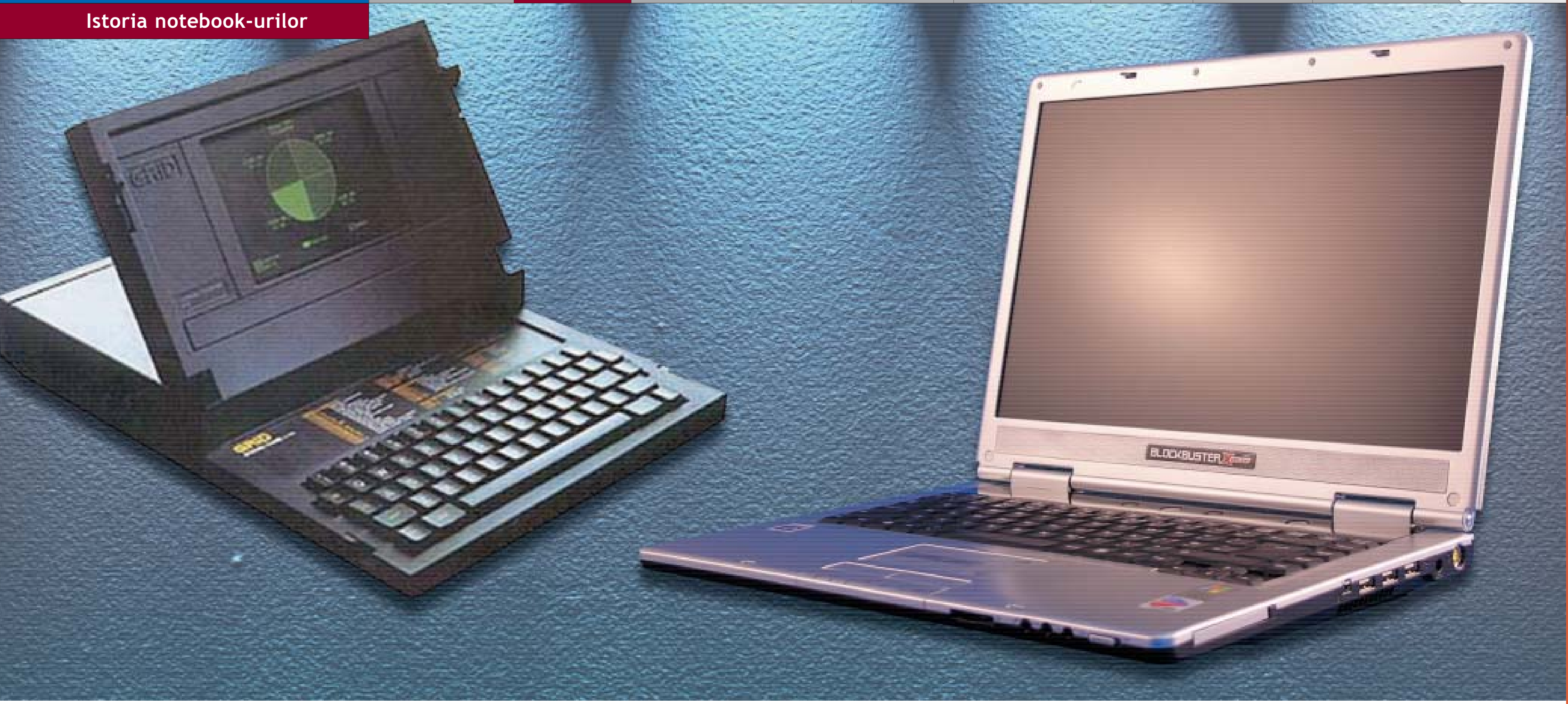
ECS Elitegroup a prezentat placa de bază PF22, prima ce se bazează pe chipset-ul Intel 955X şi care suportă tehnologia ATI CrossFire. Noua placă are o arhitectură Scalable DGE (Scalable Dual Graphic Engine) şi profită de sistemul CrossFire. Folosindu-se de chipset-ul 955X, PF22 oferă experienţe grafice deosebite, destinate gamerilor şi entuziaştilor.

http://www.ecs.com.tw/

HP pentru HD DVD?

HP, al doilea producător de PC-uri din lume, susţine de mai mult timp formatul Blu-ray al Sony. Două dintre tehnologiile pe care compania le susţinea şi despre care a afirmat că le consideră importante pentru utilizatorii de PC-uri nu au fost incluse în specificaţiile Blu-ray. În aceste condiţii, HP a ameninţat că neintroducerea lor îi va face să susţină formatul rival dezvoltat de Toshiba, HD DVD. Cele două noi tehnologii susţinute de HP sunt iHD şi "Mandatory managed copy".

http://www.hp.com/



ISTORIA NOTEBOOK-URILOR

EVOLUŢIA CLASEI COMPACTE

Apariţia notebook-urilor este o consecinţă directă a dorinţei de miniaturizare a sistemelor de calcul şi a nevoii utilizatorilor de a lucra acasă într-un mediu mai relaxat.

ÎNCĂ DE LA ÎNCEPUT, INDUSTRIA CALCULATOARELOR portabile s-a aflat pe o traiectorie ascendentă, cu o creştere spectaculoasă a vânzărilor în ultimii ani, care a dus la situaţia ca numărul notebook-urilor comercializate să fie apropiat de cel a sistemelor desktop. La acest aspect un rol esenţial l-au avut preţurile în continuă scădere, datorită concurenţei acerbe. Se preconizează că, în curând, calculatoarele portabile chiar le vor depăşi ca număr pe cele din care se trag. Dar haideţi să vedem cum au apărut aceste calculatoare portabile şi care a fost evoluţia lor de-a lungul timpului.

Dacă acum spaţiul ocupat de un notebook nu ridică prea mari probleme (oricine are un birou pe care îl poate aşeza), în trecut, prin anii 1950-1960, calculatoarele ocupau camere întregi, de aici pornind şi dorinţa utilizatorilor de a le face cât mai compacte. Ulterior, perspectiva lucrului de acasă i-a îndemnat pe cercetători să investească mai mult în domeniul portabilităţii sistemelor de calcul. Motive fiind destule, singurul prag era reprezentat de tehnologia "înapoiată" din acea vreme.

DESCHIZĂTORUL DE DRUMURI

La începutul anilor 70', departamentul de cercetare şi dezvoltare al companiei XEROX, denumit pe scurt XEROX PARC, a elaborat un concept de calculator portabil pe care l-au numit Dynabook, la care o mare contribuţie a fost adusă de Alan Kay. Acesta era un angajat al companiei care de-a lungul timpului a realizat mai multe concepte pentru domeniul IT şi este considerat arhitectul interfeţei grafice din zilele noastre. Dynabook era adresat în special copiilor şi adulţilor începători, iar pe hârtie dispunea de dotări fanteziste la acea dată, majoritatea neinventate încă. Cu o greutate de maximum 1kg includea un ecran plat, tehnologie de comunicaţie wireless şi capacităţi de procesare corespunzătoare tehnologiilor moderne. Nefiind ajutat de tehnologia perioadei respective, când abia apăruseră primele implementări ale ecranelor LCD şi cu plasmă, Dynabook a rămas doar un concept nematerializat. Totuşi adevărata sa valoare o reprezintă impactul avut asupra acestui segment IT, fiind considerat un deschizător de drumuri în care îşi au rădăcinile calculatoarele portabile moderne.



➲ IBM 5100 considerat un portabil în anul 1975.

În acea perioadă industria calculatoarelor era reprezentată de puţine companii, dintre care cea mai puternică era IBM, cu un procent de peste 75% din întreaga piaţă. La început IBM nu era interesată de problema portabilităţii calculatoarelor, fapt care i-a determinat pe cei de la XEROX să se îndepărteze de acest concept pe care cu câţiva ani în urmă îl susţineau şi despre care se credea ca nu va fi viabil. Însă în 1975 IBM lansează primul computer "portabil" denumit IBM 5100 care, datorită dimensiunilor reduse la acea vreme, era considerat o minune a tehnicii. Astfel, pentru prima dată un calculator se prezenta sub forma unei singure unităţi care includea o tastatură, un ecran CRT cu diagonala de 5" (bineînţeles monocrom), unitate de scriere şi citire a casetelor magnetice şi două tipuri de memorie, ROM şi RAM. Spaţiul de stocare a software-ului (memoria ROM) era de ordinul sutelor de kilobytes iar RAM-ul ajungea până la 64KB. Erau oferite astfel 12 modele ale lui IBM 5100, care aveau preţuri plecând de la aproximativ 9000$ până la 20.000$, în funcţie de configuraţia sa. Procesorul central purta denumirea PALM, prescurtarea de la "put all logic in microcode", şi putea accesa o cantitate maximă de 64KB de memorie RAM. Portabilitatea sa era dată de prezenţa unei genţi de dimensiuni considerabile cu care se putea transporta computerul,

a cărui greutate se situa în jurul a 25kg. IBM 5100 folosea două limbaje de programare, APL şi BASIC, selectarea lor realizându-se printr-un buton. Un avantaj al lui IBM 5100 îl reprezenta posibilitatea de a emula alte platforme şi astfel pe un sistem relativ ieftin puteau fi rulate programe scrise în alte limbaje pe calculatoare costisitoare. Acest lucru era posibil prin integrarea unei mici aplicaţii emulatoare care făcea posibilă accesarea programelor scrise pentru precedentele computere IBM, System/370 şi System/3, apărute la începutul anilor ’70.

OSBOURNE 1

Primul computer cu adevărat portabil a fost introdus în aprilie 1980 de compania Osbourne Computer Corporation. Aceasta era una dintre cele trei companii care au avut ca principal scop lansarea unui sistem portabil şi care de altfel au şi pus bazele acestei categorii de calculatoare. Din păcate, nici una dintre ele nu îşi mai desfăşoară activitatea în domeniu.



➲ Osbourne 1, primul computer cu adevărat portabil. A fost lansat în 1981.

Din punct de vedere hardware, Osbourne 1 folosea un procesor Z80 (Zilog Z80) pe 8 biţi care rula la 4MHz, încorpora două unităţi de dischetă de 5.25", un ecran de 5" care a afişa un maxim de 52 de caractere pe fiecare dintre cele 24 de linii. Osbourne 1 a fost şi primul calculator livrat cu software preinstalat, cum ar fi WordStar, SuperCalc sau dBase II, care creşteau însă costul final al sistemului. Datorită greutăţii "reduse" de 12kg şi preţului relativ mic (1795$), a fost un real succes la acea vreme, însă nu a reuşit să salveze compania de la faliment, eveniment produs în 1983. Numărul mare de unităţi vândute, cu un maxim de 10.000 pe lună, a atras atenţia şi altor companii, care fie au copiat produsul Osbourne 1, fie au dezvoltat unele proprii. O astfel de companie este Compaq, care prin lansarea unui produs similar lui Osbourne 1 şi adăugarea compatibiliăţii cu sistemele IBM a jucat un rol important la falimentul pionierului computerelor portabile.

GRID COMPASS 1100

GRiD Compass 1100 a fost lansat în 1982 de către firma GRiD System, fondată în 1980 de un fost angajat al departamentului XEROX PARC pe numele său John Ellenby. A introdus pentru prima dată sistemul de pliere a ecranului peste tastatură, utilizat şi în zilele noastre la toate notebook-urile şi TabletPC-urile. GRiD Systems s-a lovit de o



➲ Apple Macintosh Portable introduce interfaţa grafică pe echipamentele portabile.

problemă în procesul de producţie a seriei Compass, care încă, dă bătăi de cap inginerilor, şi anume căldura. Includea un ecran cu plasmă cu rezoluţia 320x200, o tastatură de mici dimensiuni şi 384KB de memorie, toate într-o carcasă de magneziu utilă la disiparea căldurii şi pentru protecţia la transport. Componentele din dotare şi-au pus amprenta asupra preţului, peste 8000$, foarte mare în comparaţie cu produsele asemănătoare din acea perioadă. Acest aspect l-a ţinut departe de majoritatea utilizatorilor, profitul companiei venind în special din contractele încheiate cu armata Statelor Unite şi din utilizarea lui GRiD Compass 1100 în misiunile spaţiale.

PRIMUL LAPTOP

Termenul "laptop" desemnează un sistem de calcul portabil care poate fi ţinut pe genunchi în timpul utilizării. În ultimul timp, termenii laptop şi notebook s-au contopit şi practic ambii se referă la acelaşi echipament. Prima companie care a introdus un astfel de sistem a fost Epson cu modelul HX-20, dotat cu 16KB de memorie RAM. Şi în acest caz mai multe companii au lansat produse similare, dar Epson a rămas lider de piaţă. Principalele nejunsuri al acestui echipament au fost ecranul de dimensiuni mici şi performanţa redusă din cauza spaţiului mic de depozitare a componentelor.

În perioada de început a anilor ’80 mai multe companii şi-au început activitatea în domeniul computerelor portabile, printre care şi NEC cu modelul PC-8201, dotat cu o capacitate a memoriei RAM de până la 64KB, pentru care producătorul a lansat şi o serie de echipamente periferice cum ar fi unităţi externe de dischetă. Alături de NEC mai activau în domeniu companii precum Olivetti, Toshiba sau Compaq, majoritatea recent apărute. Bineînţeles că dintre competitori nu putea lipsi Apple, care în anul 1989 a lansat primul model de notebook dotat cu interfaţă grafică. La dezvoltarea lui Macintosh Portable, cum a fost el denumit, a contribuit şi Alan Kay, fostul angajat XEROX care a lucrat la conceptul Dynabook. Procesorul notebook-ului Apple era o versiune cu consum redus a lui Motorola 68000, tactat la 16MHz şi care putea utiliza până la 9MB de memorie RAM. Folosea un card de sunet pe 8 biţi, un monitor cu rezoluţia 640x400 şi opţional putea fi dotat cu un harddisk de 40MB. Având o greutate de 7.1kg, preţul său era de 6500$.

IBM THINKPAD

O contribuţie majoră adusă industriei computerelor portabile a avut-o IBM, care la începutul anilor ’90 a lansat seria ThinkPad. Primul produs purta numele ThinkPad 700C şi era dotat cu ecran TFT color de 10.4", 120MB spaţiu de stocare pe harddisk, dispozitiv de control al cursorului (TrackPoint) şi cântărea doar 2.6kg. În anii următori IBM a mai lansat ThinkPad 750P în 1993, ThinkPad 755 în 1994 şi multe altele modele până în 2005 când întreaga comunitate IT a fost surprinsă prin decizia de a vinde (printre altele) divizia ThinkPad companiei Lenovo.

Până la jumătatea anilor ’90 industria calculatoarelor portabile era ţinută în loc de limitările tehnologice, în principal de cele ale ecranelor LCD/TFT şi din cauza căldurii degajate de componente. Cu trecerea timpului investiţiile în domeniul notebook-urilor au dus acest segment unde se găseşte astăzi, când concurează direct cu calculatoarele desktop. În ultimii ani producătorii de memorii, procesoare sau plăci video au lansat aproape concomitent variante de produse adresate ambelor categorii de calculatoare. Problema încălzirii a fost rezolvată prin introducerea sistemelor de răcire bazate pe heat-pipe-uri, care preiau căldura de la CPU/GPU şi o duc într-un colţ al notebook-ului, unde spaţiul permite amplasarea unui radiator, în general din cupru, şi a unui ventilator. Dacă la început computerele portabile aveau o utilizare redusă în comparaţie cu suratele lor desktop-urile, acum s-a ajuns ca un notebook high end să poată rula jocuri de ultimă generaţie, să ruleze filme pe DVD sau să scrie discuri optice (CD/DVD). Producătorii de notebook-uri sunt numeroşi şi fiecare îşi personalizează sistemul pentru a ieşi în evidenţă din mulţime. Astfel, apelează la dotarea echipamenului cu camere foto/video digitale, tunere TV, telecomenzi de control şi lista de accesorii poate continua.



➲ ACER Ferrari 4000, o minunăţie de notebook învelit în fibră de carbon precum cea utilizată la maşinile de Formula 1.

La mai bine de 30 de ani de la apariţia conceptului Dynabook, acesta se pare că în sfârşit s-a materializat. Actualele computere portabile includ tehnologii de comunicaţie wireless, capacităţi de procesare considerate irealizabile la acea vreme iar unele dintre ele chiar au greutatea de 1kg, exact cât cântărea Dynabook-ul anilor ’70 în viziunea lui Alan Kay.

Ştefan Matei

Sistem PC Ultra Sprinter

Procesor Celeron 2,8GHz, memorie 512MB, HDD 120GB, unitate optică DVD/CD-RW, placă video 128MB, sunet 6 canale on-board, LAN on board, modem 56k, tastatură, mouse, Linux.



1.549,9 lei
rata: 43,6 lei / lună
15.499.000 rol | 436.000 rol/lună

Laptop Packard Bell R9730

Procesor Intel Pentium M 750 1,86GHz, FSB 533MHz, cache 2MB, memorie 512MB, HDD 80GB, unitate optică DVD+R/-R/RW dual layer, placă video GeForce Go6200 256MB, 15,4" WXGA Diamond View, Card Reader 4-in-1, 3xUSB2.0, S-Video Out, 10/100 Ethernet LAN, 802.11b/g WiFi, Windows XP Home Edition.



4.999,9 lei
rata: 140,6 lei / lună
49.999.000 rol | 1.406.000 rol/lună

Monitor Ultra 7UF 17" CRT plat

Diagonala 17", tub CRT plat, rezoluţie maximă 1280x1024, pixel pitch 0.25mm, frecvenţă orizontală 30-70kHz, frecvenţă verticală 50-130Hz.



349,9 lei
rata: 9,8 lei / lună
3.499.000 rol | 98.000 rol/lună

Monitor Ultra 7UL 17" LCD

Rezoluţie 1280x1024, timp răspuns 16ms, contrast 450:1, luminozitate 260cd/mp, vizibilitate 150° orizontal / 125° vertical, TCO'99.

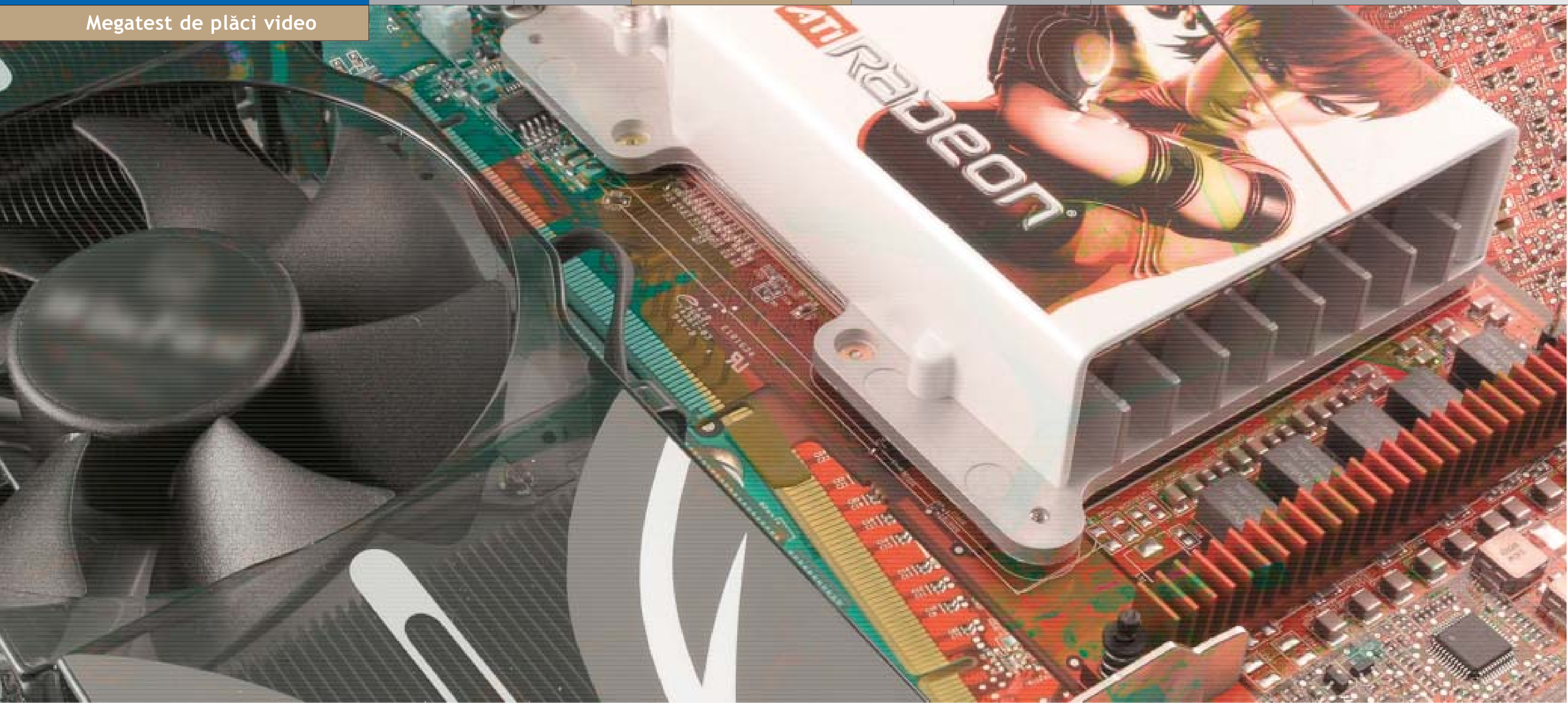


829,9 lei
rata: 23,3 lei / lună
8.299.000 rol | 233.000 rol/lună

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

DOMO

Doreşte-ţi mai mult.



MEGATEST DE PLĂCI VIDEO

50 DE SOLUŢII PCI-EXPRESS

Deşi mulţi nu au înţeles necesitatea trecerii la PCI-Express, producătorii de plăci video au impus acest standard prin lansarea noilor generaţii de chipset-uri exclusiv pe PCI-Express.

APĂRUT CA O NOUĂ TENDINŢĂ TEHNOLOGICĂ lansată de Intel, portul PCI-Express a devenit deosebit de popular, beneficiind şi de sprijinul tacit al celorlalţi producători de chipset-uri, dar şi de suportul greilor de pe piaţa chip-urilor video. Aceştia din urmă, în mod special NVIDIA şi ATI, au renunţat gradat la suportul AGP, astfel că noile generaţii de plăci video au fost lansate exclusiv în versiune PCI-Express. Lupta dintre ATI şi NVIDIA continuă, în ciuda faptului că primul a pierdut startul cu seria X1K, lăsându-le plăcilor video cu chipset GeForce 7800 suficient timp pentru a se impune pe piaţă. În afară de lansarea cu peste şapte luni întârziere, noua generaţie de chip-uri Radeon a fost dezavantajată şi de absenţa cvasitotală din magazine la data lansării, în ciuda asigurărilor date de oficialii ATI. De asemenea, la data realizării acestui test, ATI încă nu lansase un driver final care să suporte noile plăci video, acestea fiind testate cu drivere beta. În aceste condiţii, rezultatele obţinute de cele mai noi chip-uri ATI au fost întrucâtva dezamăgitoare. Din păcate, nu am avut la dispoziţie Radeon X1600 pentru testare, aceste plăci lipsind din reţelele de retail la data testului.

În perioada trecută de la ultimul test de plăci video, fenomenul dual-GPU a luat amploare, astfel că am putut testa mai multe plăci video în configuraţie SLI. Totuşi, pentru că nu toate modelele au fost trimise la teste în dublu exemplar, rezultatele obţinute în configuraţie SLI nu au influenţat nota finală, fiind prezentate în tabel numai ca titlu informativ. Din păcate, deşi anunţate încă din primăvară, nu am putut pune mâna pe nici o placă video CrossFire, nici pe o placă de bază care să suporte o configuraţie dual-GPU cu plăci video ATI. O adiţie interesantă la testul nostru sunt plăcile video care folosesc două chip-uri grafice montate pe acelaşi PCB. Date fiind problemele de compatibilitate între aceste plăci şi platforma de test, a trebuit să folosim pentru teste o placă de bază ASUS A8N SLI DeLuxe şi un procesor Athlon64 3500+. În aceste condiţii, rezultatele obţinute nu sunt comparabile cu cele obţinute pe platforma standard, motiv pentru care plăcile dual-GPU nu au fost incluse în testul principal, ci au fost prezentate separat.

SISTEMUL DE TEST

Pentru testul de faţă am folosit o nouă platformă de test, astfel încât rezultatele obţinute nu mai sunt comparabile cu cele realizate folosind vechea platformă. Placa de bază este un MSI P4N Diamond cu chipset nForce 4 SLI Intel Edition, pe care am dotat-o cu un procesor Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.73GHz şi două module de memorie DDR2-667 Geil de 512MB cu timing-urile 4-4-4-12. Harddisk-ul folosit a fost un Seagate Barracuda 7200.7 de 80GB, iar sursa a fost un Enermax Liberty de 500W furnizată de firma pc-coolers.ro. Sistemul de operare a fost Windows XP cu Service Pack 2 instalat, iar ca drivere au fost folosite versiunile nForce 7.13 pentru placa de bază, respectiv Forceware 81.85 pentru plăcile video cu chipset NVIDIA şi Catalyst 5.10 pentru cele cu chipset ATI. De asemenea, în cazul plăcilor video ATI din seria Radeon X1000 a trebuit să folosim driver-ul Catalyst beta 5.10a, singurul capabil să ofere, la data efectuării testelor, suport pentru cele mai noi chip-uri grafice ATI. Plăcile video au fost împărţite în trei categorii: high end, mainstream şi entry level, criteriul de departajare fiind target-ul de piaţă al producătorilor. Testele au fost identice pentru cele trei categorii, acestea constând din jocuri şi aplicaţii sintetice. Verdictul a fost dat de media ponderată a celor 18 teste, la care s-a adăugat punctajul obţinut la dotări.

CONCLUZII

Cum era de aşteptat, clasamentul este dominat de plăcile NVIDIA cu chipset GeForce 7800GTX supratactate de producători, acestea reuşind să depăşească inclusiv modelele motorizate de chipset-ul ATI Radeon X1800XT. Potenţialul acestora din urmă este încă insuficient exploatat din lipsa driverelor optimizate. Arhitectura programabilă folosită de ATI pare mult prea complicată în acest moment chiar şi pentru programatorii ATI. Aşteptăm cu nerăbdare apariţia unor plăci video care să folosească chip-uri X1800 supratactate.

Cristian Agatie

Spor de performanţă prin folosirea SLI

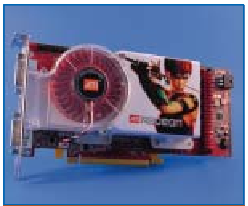
Prin preluarea 3dfx, NVIDIA şi-a asigurat accesul la realizările tehnologice ale acestora. Poate cea mai interesantă realizare a gigantului plăcilor video de odinioară a fost posibilitatea folosirii a două plăci video pentru randarea mai rapidă a scenelor 3D. Acest lucru era facilitat de existenţa unui număr suficient de porturi PCI. Migrarea industriei spre portul AGP a dus la imposibilitatea exploatării soluţiilor dual GPU, dar tehnologia a fost păstrată de NVIDIA pentru timpuri mai bune. Generalizarea porturilor PCI-Express pe plăcile de bază moderne a permis scoaterea de la naftalină a tehnologiei cumpărate o dată cu 3dfx.

În esenţă, montarea a două plăci video în configuraţie SLI nu permite dublarea performanţelor, dar facilitează atingerea unor valori imposibil de atins prin folosirea unei soluţii single GPU. La început, tehnologia nu permitea sporuri de performanţă decât în anumite aplicaţii. Între timp, driverele au evoluat mult, astfel că acum este posibilă montarea în SLI chiar a plăcilor care provin de la producători diferiţi, condiţia fiind să aibă acelaşi chipset. În tabelul de mai jos vă prezentăm rezultatele obţinute în configuraţie SLI.

Rezultate teste

	Leadtek WinFast PX7800GTX		Leadtek WinFast PX7800GT		XFX GeForce 7800GT		Leadtek WinFast PX6800 GT		Leadtek WinFast PX6600 GT		Leadtek WinFast PX6600LE	
Mod Video	Normal	SLI	Normal	SLI	Normal	SLI	Normal	SLI	Normal	SLI	Normal	SLI
Far Cry 1280x1024	130.39	126.86	122.80	128.93	126.94	128.85	101.00	126.62	67.11	101.96	27.42	37.40
Far Cry 1600x1200	113.67	131.31	97.83	128.78	105.30	130.37	74.97	114.57	48.07	77.24	19.27	26.17
Far Cry 1280x1024 4X/8X	93.76	127.08	82.21	121.83	88.36	125.37	61.10	94.20	37.28	61.52	16.86	25.05
Far Cry 1600x1200 4X/8X	68.05	110.45	59.26	98.38	63.78	104.84	44.93	72.07	24.98	40.87	11.53	17.23
HL2 1280x1024	101.41	104.75	90.62	104.32	95.69	104.28	62.43	91.07	46.89	79.42	15.94	26.02
HL2 1600x1200	89.65	102.51	76.36	100.55	82.33	101.35	51.95	82.55	38.07	66.99	12.82	20.57
HL2 1280x1024 4X/8X	80.26	103.26	69.18	99.67	74.84	101.56	45.63	76.50	28.91	47.97	11.65	18.79
HL2 1600x1200 4X/8X	64.74	97.41	55.38	89.89	60.50	94.81	36.79	64.53	20.86	34.73	8.65	14.44
F.E.A.R. 1280x960	73.00	102.00	65.00	90.00	70.00	99.00	46.00	72.00	29.00	46.00	13.00	19.00
F.E.A.R. 1600x1200	52.00	78.00	45.00	68.00	49.00	74.00	33.00	53.00	20.00	32.00	8.00	12.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	35.00	56.00	31.00	50.00	33.00	53.00	25.00	40.00	12.00	17.00	6.00	10.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	24.00	39.00	21.00	34.00	22.00	37.00	17.00	28.00	8.00	12.00	4.00	5.00
DOOM 3 1280x1024	109.50	114.90	102.50	115.90	91.00	115.80	85.90	111.30	61.50	92.50	29.20	39.80
DOOM 3 1600x1200	93.30	109.80	85.80	109.40	89.80	110.40	67.30	100.60	44.10	69.70	20.70	28.90
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	71.70	102.90	64.70	98.60	68.70	101.50	51.00	85.90	26.60	45.30	14.30	23.20
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	53.40	86.40	47.10	80.80	50.10	82.00	38.00	66.30	18.20	30.10	9.80	16.20
AquaMark3 Default	82774	86624	79421	86444	80964	86513	67499	82324	59434	78043	27964	36717
3DMark05 Default	7520	9284	6788	9145	7123	9258	5044	8363	3655	6317	1634	2725

- High end
- Mainstream
- Entry level
- Dual GPU

	ASUS EN7800GTX TOP	Leadtek WinFast PX7800GTX Extr.	HIS Radeon X1800XT	ATI Radeon X1800XT	Leadtek WinFast PX7800GTX
					
Distribuitor	Distribuitorii ASUS	Best Computers Skin Media	Partenerii ASESOFT Distribution	N/A	Best Computers Skin Media
Preț / Garanție	2415 RON 36 luni	2239 RON 24 luni	2350 RON 24 luni	N/A N/A	2053 RON 24 luni
	Soluția de răcire performantă, furnizată de Arctic Cooling, îi permite acestei plăci să funcționeze la frecvențe ridicate, rezultatele fiind pe măsură.	Frecvențele ridicate îi permit acestei plăci să atingă performanțe superioare. Ca bundle, Leadtek oferă două jocuri recente, alături de programe de editare video.	-Aceasta este prima placă video comercială din seria X1800XT care este testată de noi. Rezultatele nu diferă semnificativ față de designul de referință.	Ultima generație de plăci video ATI este dezavantajată de driverele încă imature, rezultatele fiind sub așteptări.	Utilizatorii pretențioși pot descărca de pe site-ul Leadtek o versiune de BIOS cu frecvențe de funcționare mărite (450MHz core și 1250MHz memorie).
PRO	• soluție de răcire eficientă • performanțe ridicate • funcționare silențioasă	• performanțe ridicate • bundle generos • ergonomie (single slot) • suport	• arhitectură revoluționară • investiție de viitor	• arhitectură revoluționară • investiție de viitor	• performanțe ridicate • bundle generos • ergonomie (single slot) • suport
CONTRA	• ocupă două sloturi		• ventilator zgomotos • drivere imature	• ventilator zgomotos • drivere imature	

Caracteristici					
Chipset	GeForce 7800GTX (NV47)	GeForce 7800GTX (NV47)	Radeon X1800 (R520)	Radeon X1800 (R520)	GeForce 7800GTX (NV47)
Memorie	256MB	256MB	512MB	512MB	256MB
Frecvență chipset/memorie	486MHz/1350MHz	490MHz/1250MHz	625MHz/1500MHz	625MHz/1500MHz	430MHz/1200MHz
Bus memorie	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți
Pixel processors	24	24	16	16	24
Vertex processors	8	8	8	8	8
Conectori	2x DVI, VIVO	2x DVI, VIVO	2xDVI, VIVO	2xDVI, TV-Out	2x DVI, VIVO
HDTV	Da	Da	Da	Da	Da
Jocuri	Da	Da	Da	Nu	Da
Software	Da	Da	Da	Nu	Da
Rezultate teste					
Far Cry 1280x1024	131.91	131.60	129.03	128.94	130.39
Far Cry 1600x1200	122.71	120.65	110.32	111.93	113.67
Far Cry 1280x1024 4X/8X	105.16	100.85	113.28	114.55	93.76
Far Cry 1600x1200 4X/8X	77.22	73.45	85.64	86.78	68.05
HL2 1280x1024	100.37	105.20	105.53	106.47	101.41
HL2 1600x1200	96.26	95.99	95.42	96.52	89.65
HL2 1280x1024 4X/8X	88.52	87.04	89.57	90.58	80.26
HL2 1600x1200 4X/8X	73.43	71.38	77.34	78.10	64.74
F.E.A.R. 1280x960	81.00	81.00	68.00	69.00	73.00
F.E.A.R. 1600x1200	58.00	56.00	46.00	47.00	52.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	40.00	38.00	40.00	42.00	35.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	27.00	26.00	28.00	28.00	24.00
DOOM 3 1280x1024	115.00	112.80	100.4	101.40	109.50
DOOM 3 1600x1200	101.90	98.80	76.00	77.00	93.30
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	80.30	76.60	74.80	63.00	71.70
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	60.00	57.10	54.90	46.20	53.40
AquaMark3 Default	84881	84602	81878	82161	82774
3DMark05 Default	8134	7972	8275	8297	7520
Note					
Performanțe jocuri	6.36	6.22	6.09	6.05	5.85
Performanțe sintetice	0.83	0.82	0.82	0.83	0.79
Dotări	0.13	0.13	0.12	0.10	0.13
Verdict	**7.32**	**7.18**	**7.03**	**6.97**	**6.77**



Inteligenta pentru usurinta folosirii computerului
Noua serie de placi de baza GIGABYTE i-DNA
imbina Performanta DNA cu Securitatea DNA devenind esenta tehnologiilor inteligente care stau la baza stilului de viata al erei digitale.
iDNA
Natural Intelligence
Performanta DNA
Inalta performanta cu o noua configuratie
Suporta Procesor Dual Core
Dual Channel DDR2 667
Slot PCI-E x 16
SATA II la 3Gb/s
CPU Intelligent Accelerator 2
Cel mai inteligent accelerator pentru computerul dumneavoastra
Memory Intelligent Booster 2
Mareste performantele memoriei pana la limita
Intel EM64T Ready
Tehnologia Intel Extended Memory 64 dubleaza viteza de transfer a datelor.
64-bit Ready
Securitate DNA
U-Plus D.P.S.*
Intensifica performantele de racire si capacitatea de overclocking
up to 50°C
RAID5
Protectie inteligenta si transfer de date imbunatatit
Intel Execute Disable Bit
Protejeaza sistemul de atacurile virusilor
Xpress Recovery
Recupereaza imediat fisierele sistem alterate
* Nu toate modelele suporta caracteristicile mentionate
GA-8I955X Royal
Dual RAID
Intel 955X Express Chipset
Dolby
Intel Matrix Storage Technology
• Intel 955X Express Chipset + ICH 7R
• Optimizat pentru procesoare Intel Pentium Extreme Edition
• Suporta dual channel DDR2 667 cu ECC pana la 8GB
• Contine GIGABYTE U-Plus Dual Power System
• Contine doua porturi Gigabit Ethernet
• Contine noua interfata SATA II
• Compatibil cu tehnologia Intel Matrix Storage
• Compatibil cu Dolby Master Studio
GIGABYTE TECHNOLOGY
Gratuit!
GN-BTD02 Adaptor Bluetooth USB inclus!!
Patentat GIGABYTE
U-Plus D.P.S. inclus!!
GA-8N-SLI Royal
NVIDIA
SLI
3D1
Suporta placile grafice GIGABYTE Dual GPU din seria 3D1
• NVIDIA nForce 4 SLI Intel Edition + MCP04
• Contine GIGABYTE U-Plus Dual Power System
• Suporta procesoare Intel Pentium D cu FSB 1066
• Suporta memorie Dual Channel DDR2 667
• Tehnologia SLI suporta doua procesoare grafice imbunatatind astfel performantele jocurilor
• Suporta NVIDIA SATA II si RAID pentru a folosi aplicatii avansate de stocare
• Contine doua porturi Gigabit Ethernet cu firewall NV
• Contine conectori PCI-Express x1 si IEEE1394b
• Contine Codec Audio cu 8 canale de inalta performanta
Gratuit!
GN-BTD02 Adaptor Bluetooth USB inclus!!
Patentat GIGABYTE
U-Plus D.P.S. inclus!!
Suporta SLI Multi-GPU
Pentru mai multe informatii, va rugam sa contactati distribuitorii nostri:
CARO GROUP
Caro Group srl
Tel: 4021-3137109; 3137110; 3137111
www.caro.ro
elko
ELKOTech Romania
Tel: 4021.224.60.94/ 95/ 96
Fax: 4021.224.60.97
www.elko.ro
ultra PRO
K Tech Electronics
Tel: 4021.224.45.35
Fax: 4021.224.55.87
www.ultrapro.ro
TORNADO SISTEMS
TORNADO Sistems Romania
Tel: 4021.312.75.07
Fax: 4021.312.98.20
www.tornado.ro
Caracteristicile si pozele pot fi schimbate fara notificare prealabila.
Toate denumirile si produsele sunt marci inregistrate ale companiilor respective.
Upgrade Your Life™
www.gigabyte.com.ro
GIGABYTE™
TECHNOLOGY

- High end
- Mainstream
- Entry level
- Dual GPU

	ASUS EN7800GTX	Galaxy 7800GTX	Leadtek PX7800GT Extreme	XFX GeForce 7800GT	ASUS EN7800GT
					
	Distribuitorii ASUS	Partenerii ASESOFT Distribution	Best Computers Skin Media	Best Computers	Distribuitorii ASUS
	2241 RON 36 luni	2100 RON 24 luni	1679 RON 24 luni	1735 RON 36 luni	1862 RON 36 luni
	Placa ASUS s-a comportat identic cu cea Leadtek, ambele urmând soluția de referință propusă de NVIDIA. Pachetele software ale celor două plăci sunt comparabile.	Cu un nivel de dotări decent, această placă nu dezamăgește nici în planul performanțelor, rezultatele la teste înscriindu-se în linia celorlalte plăci similare.	Prin ridicarea frecvențelor de funcționare, producătorul a reușit un nivel de performanță apropiat de al unui 7800GTX, la un preț imbatabil.	Versiunea XFX are aceleași frecvențe de funcționare ca și Leadtek PX7800 GT Extreme, dar performanțele sunt ușor mai scăzute. Nivelul de dotări este similar.	Plăcile ASUS și Leadtek oferă același nivel al performanțelor, ambele urmând designul de referință NVIDIA. Diferențele constau în pachetul software.
PRO	• performanțe ridicate • bundle generos • ergonomie (single slot)	• performanțe ridicate • ergonomie (single slot)	• excelent raport preț/performanță • bundle generos • suport	• bun raport preț/performanță • bundle	• bun raport preț/performanță • bundle
CONTRA		• fără software suplimentar			

Caracteristici					
Chipset	GeForce 7800GTX (NV47)	GeForce 7800GTX (NV47)	GeForce 7800GT (NV47)	GeForce 7800GT (NV47)	GeForce 7800GT (NV47)
Memorie	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB
Frecvență chipset/memorie	430MHz/1200MHz	430MHz/1200MHz	450MHz/1050MHz	450MHz/1050MHz	400MHz/1000MHz
Bus memorie	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți
Pixel processors	24	24	20	20	20
Vertex processors	8	8	7	7	7
Conectori	2x DVI, VIVO	2x DVI, TV-Out	2x DVI, VIVO	2x DVI, VIVO	2x DVI, VIVO
HDTV	Da	Da	Da	Da	Da
Jocuri	Da	Da	Da	Da	Da
Software	Da	Nu	Da	Da	Da
Rezultate teste					
Far Cry 1280x1024	129.80	130.15	127.35	126.94	120.92
Far Cry 1600x1200	113.42	113.61	106.66	105.30	97.81
Far Cry 1280x1024 4X/8X	93.73	93.75	89.18	88.36	82.20
Far Cry 1600x1200 4X/8X	68.01	68.05	64.41	63.78	59.26
HL2 1280x1024	101.16	101.35	97.47	95.69	89.76
HL2 1600x1200	89.66	89.30	83.90	82.33	76.41
HL2 1280x1024 4X/8X	79.99	80.33	76.12	74.84	68.65
HL2 1600x1200 4X/8X	65.27	64.96	61.51	60.50	55.50
F.E.A.R. 1280x960	74.00	76.00	71.00	70.00	65.00
F.E.A.R. 1600x1200	53.00	53.00	48.00	49.00	45.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	35.00	35.00	34.00	33.00	31.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	24.00	24.00	23.00	22.00	21.00
DOOM 3 1280x1024	108.00	110.60	109.00	91.00	104.50
DOOM 3 1600x1200	93.70	93.40	91.50	89.80	85.80
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	72.30	72.20	69.30	68.70	64.60
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	53.00	53.00	50.60	50.10	47.10
AquaMark3 Default	82691	82733	82939	80964	79496
3DMark05 Default	7520	7500	7373	7123	6798
Note					
Performanțe jocuri	5.85	5.87	5.61	5.46	5.19
Performanțe sintetice	0.79	0.79	0.78	0.76	0.74
Dotări	0.13	0.09	0.13	0.12	0.13
Verdict	**6.77**	**6.75**	**6.52**	**6.34**	**6.06**

- High end
- Mainstream
- Entry level
- Dual GPU

Leadtek WinFast PX7800GT



Best Computers
Skin Media
1609 RON 24 luni

Cu două jocuri recente în versiune completă și un bundle software generos, plăcile Leadtek oferă performanțe solide în condițiile unui preț atractiv.

PRO
- excelent raport preț/performanță
- bundle generos
- suport

Sapphire X850XT PE



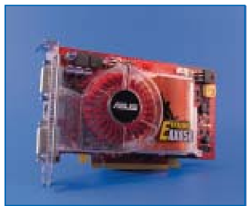
Partenerii FiT Distribution
1980 RON 24 luni

Această placă nu a ajuns la noi în ambalajul retail, astfel încât dotările au lăsat de dorit. Cu toate acestea, performanțele nu au dezamăgit, chiar dacă la un preț mare.

PRO
- performanțe ridicate

CONTRA
- răcire zgomotoasă
- preț ridicat

ASUS EAX 850XT



Distribuitorii ASUS
1994 RON 24 luni

Ca de obicei, ASUS oferă un bundle bogat, cu un joc full (Joint Operations: Typhoon Rising) și mai multe programe multimedia de la CyberLink.

PRO
- performanțe ridicate
- bundle bogat

CONTRA
- ventilator zgomotos,
- preț ridicat

HIS X850XT



Partenerii ASESOFT Distribution
2025 RON 24 luni

În pachetul acestei plăci se găsesc un joc și mai multe demo-uri, performanțele fiind ridicate pentru o reprezentantă a generației anterioare.

PRO
- performanțe ridicate

CONTRA
- ventilator zgomotos,
- preț ridicat

Sparkle GeForce 6800GT



ProCA România
1255 RON 24 luni

Construcția îngrijită este dublată de performanțele bune. Soluția de răcire folosește două ventilatoare, iar bundle-ul include un joc în ambalaj retail.

PRO
- performanțe bune
- soluție de răcire performantă
- preț competitiv

	Leadtek WinFast PX7800GT	Sapphire X850XT PE	ASUS EAX 850XT	HIS X850XT	Sparkle GeForce 6800GT
Caracteristici					
Chipset	GeForce 7800GT (NV47)	Radeon X850 (R480)	Radeon X850 (R480)	Radeon X850 (R480)	GeForce 6800GT (NV40)
Memorie	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB
Frecvență chipset/memorie	400MHz/1000MHz	540MHz/1180MHz	520MHz/1080MHz	520MHz/1080MHz	350MHz/1000MHz
Bus memorie	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți
Pixel processors	20	16	16	16	16
Vertex processors	7	6	6	6	6
Conectori	2x DVI, VIVO	2x DVI, VIVO	2xDVI, TV-Out	2x DVI, VIVO	2xDVI, TV-Out
HDTV	Da	Da	Da	Da	Nu
Jocuri	Da	Da	Da	Da	Da
Software	Da	Da	Da	Da	Da
Rezultate teste					
Far Cry 1280x1024	122.80	123.57	121.13	119.02	101.44
Far Cry 1600x1200	97.83	97.28	93.16	90.99	74.99
Far Cry 1280x1024 4X/8X	82.21	86.76	82.46	80.34	61.14
Far Cry 1600x1200 4X/8X	59.26	65.31	61.96	60.59	44.93
HL2 1280x1024	90.62	95.47	92.83	92.12	62.98
HL2 1600x1200	76.36	81.66	78.73	77.45	51.49
HL2 1280x1024 4X/8X	69.18	65.03	62.42	60.93	45.60
HL2 1600x1200 4X/8X	55.38	54.16	51.62	50.42	36.65
F.E.A.R. 1280x960	65.00	49.00	46.00	45.00	49.00
F.E.A.R. 1600x1200	45.00	33.00	31.00	30.00	35.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	31.00	29.00	27.00	27.00	25.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	21.00	19.00	18.00	18.00	17.00
DOOM 3 1280x1024	102.50	58.30	74.50	72.30	85.90
DOOM 3 1600x1200	85.80	55.20	52.70	51.20	67.30
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	64.70	50.70	48.10	47.20	51.10
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	47.10	37.20	34.20	33.60	38.00
AquaMark3 Default	79421	77553	76520	76293	67623
3DMark05 Default	6788	6445	6227	6086	5093
Note					
Performanțe jocuri	5.19	4.68	4.55	4.46	3.94
Performanțe sintetice	0.74	0.71	0.69	0.69	0.59
Dotări	0.13	0.09	0.12	0.10	0.1
Verdict	**6.06**	**5.48**	**5.36**	**5.24**	**4.63**

- High end
- Mainstream
- Entry level
- Dual GPU

	Leadtek WinFast PX6800GT	ASUS EN 6800GT	GeCube Radeon RX800GTO3	PowerColor Radeon X800GTO	Sapphire Radeon X800GTO2
					
	Best Computers, Skin Media	Distribuitorii ASUS	Best Computers, Skin Media	ProCA România	Ultra PRO Computers
	1213 RON 24 luni	1487 RON 36 luni	659 RON 24 luni	799 RON 24 luni	1140 RON 24 luni
	Soluția de răcire dual slot face dificilă montarea a două astfel de plăci în SLI, dar permite evacuarea aerului cald din carcasă. Bundle-ul software este bogat.	Această placă de la ASUS preia PCB-ul și sistemul de răcire de la fratele mai mare dotat cu chipset GeForce 7800GT. Pachetul software este la înălțime.	Memoriile GDDR3 cu bus-ul la 256 de biți ajută această placă să obțină performanțe remarcabile. În schimb, pachetul software nu include nici un joc full.	Chiar dacă pe ea scrie Club3D, placa din imagine este PowerColor. Având caracteristici similare cu ale versiunii GeCube, rezultatele sunt comparabile.	Sapphire este producătorul preferat al ATI, astfel încât plăcile acestui producător sunt întotdeauna la înălțime. Modelul X800GTO2 nu face excepție.
PRO	• excelent raport preț/performanță • bundle generos • suport	• bundle generos • sistem avansat de răcire	• performanțe ridicate • sistem avansat de răcire	• preț imbatabil • performanțe ridicate • intrare video	• performanțe ridicate • software
CONTRA	• soluție dual slot	• preț ridicat	• lipsă jocuri full		• lipsă jocuri full

Caracteristici					
Chipset	GeForce 6800GT (NV40)	GeForce 6800GT (NV40)	Radeon X800GTU (R430)	Radeon X800GTO (R430)	Radeon X800GTO (R430)
Memorie	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB
Frecvență chipset/memorie	350MHz/1000MHz	350MHz/1000MHz	400MHz/1000MHz	400MHz/980MHz	400MHz/980MHz
Bus memorie	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți	256 biți
Pixel processors	16	16	12	12	12
Vertex processors	6	6	6	6	6
Conectori	2x DVI, TV-Out	2xDVI, TV-Out	DVI, D-Sub, TV-Out	DVI, D-SUB, VIVO	DVI, D-SUB, TV-Out
HDTV	Nu	Nu	Da	Da	Nu
Jocuri	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Software	Da	Da	Da	Da	Da
Rezultate teste					
Far Cry 1280x1024	101.00	101.05	89.29	88.98	87.88
Far Cry 1600x1200	74.97	74.98	63.68	63.03	62.11
Far Cry 1280x1024 4X/8X	61.10	61.11	57.05	57.04	55.93
Far Cry 1600x1200 4X/8X	44.93	44.92	42.75	42.43	41.66
HL2 1280x1024	62.43	62.66	64.81	64.08	63.49
HL2 1600x1200	51.95	51.83	51.76	51.64	51.11
HL2 1280x1024 4X/8X	45.63	45.35	42.22	41.93	41.28
HL2 1600x1200 4X/8X	36.79	36.73	34.81	34.52	33.80
F.E.A.R. 1280x960	46.00	48.00	31.00	31.00	31.00
F.E.A.R. 1600x1200	33.00	34.00	21.00	21.00	20.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	25.00	25.00	16.00	16.00	16.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	17.00	17.00	11.00	11.00	11.00
DOOM 3 1280x1024	85.90	86.00	49.60	49.20	48.40
DOOM 3 1600x1200	67.30	67.30	37.70	37.10	36.50
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	51.00	51.00	30.40	30.20	29.80
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	38.00	38.00	21.70	21.50	21.30
AquaMark3 Default	67499	67650	67309	67227	67011
3DMark05 Default	5044	5008	4673	4633	4575
Note					
Performanțe jocuri	3.91	3.93	3.09	3.07	3.03
Performanțe sintetice	0.59	0.59	0.57	0.57	0.56
Dotări	0.11	0.09	0.10	0.11	0.10
Verdict	4.61	4.60	3.76	3.75	3.69




DAVIO

- High end
- Mainstream
- Entry level
- Dual GPU

ASUS EAX800GTO



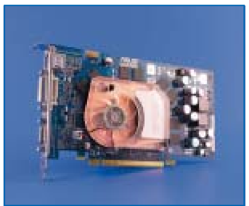
Distribuitorii ASUS
901 RON 36 luni

Pachetul software este constituit numai din programe ASUS, lipsind jocurile full sau programele pentru content creation. Performanţele sunt bune.

PRO
- performanţe ridicate
- preţ rezonabil

CONTRA
- lipsă joc full version
- lipsă software comercial

ASUS EN6800



Distribuitorii ASUS
855 RON 36 luni

Performanţele sunt suficiente chiar şi pentru cele mai noi jocuri, deşi această placă face parte dintr-o generaţie mai veche. Dotările sunt decente, cu un joc full.

PRO
- soluţie de răcire silenţioasă
- performanţe bune
- preţ atractiv

Leadtek PX6600GT Extreme



Best Computers
Skin Media
708 RON 24 luni

Frecvenţele mărite ajută această placă să se apropie, ca performanţe, de plăci din categoria superioară. Pachetul software este atractiv, cu două jocuri full version.

PRO
- excelent raport preţ/performanţă
- bundle generos

CONTRA
- sistem de răcire subdimensionat

ASUS EN6600GT Silencer



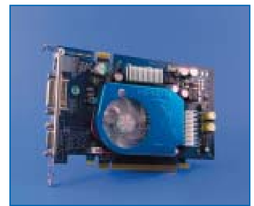
Distribuitorii ASUS
931 RON 36 luni

Sistemul de răcire pasivă al acestei plăci este remarcabil, folosind fluxul de aer din jurul procesorului. Performanţele sunt mari, ca şi preţul de altfel.

PRO
- sistem de răcire silenţios
- performanţe bune

CONTRA
- preţ ridicat

Chaintech GeForce 6600GT



Net Brinel Computers
555 RON 24 luni

Aceasta este una dintre cele mai ieftine plăci cu chipset GeForce 6600GT, fără a fi neapărat şi una dintre cele mai slabe. Jocurile sunt oferite numai ca demo.

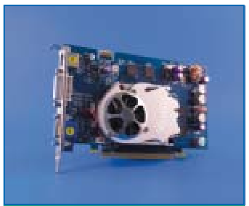
PRO
- preţ imbatabil
- performanţe decente

CONTRA
- lipsa jocurilor full version

	ASUS EAX800GTO	ASUS EN6800	Leadtek PX6600GT Extreme	ASUS EN6600GT Silencer	Chaintech GeForce 6600GT
Caracteristici					
Chipset	Radeon X800GTO (R430)	GeForce 6800 (NV42)	GeForce 6600GT (NV43)	GeForce 6600GT (NV43)	GeForce 6600GT (NV43)
Memorie	256MB	256MB	128MB	128MB	128MB
Frecvenţă chipset/memorie	400MHz/980MHz	350/600MHz	550MHz/1120MHz	500MHz/1000MHz	500MHz/1000MHz
Bus memorie	256 biţi	256 biţi	128 biţi	128 biţi	128 biţi
Pixel processors	12	12	8	8	8
Vertex processors	6	5	3	3	3
Conectori	2x DVI, VIVO	DVI, D-SUB, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out	DVI, D-SUB, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out
HDTV	Nu	Nu	Da	Da	Da
Jocuri	Da	Da	Da	Da	Da
Software	Da	Da	Da	Da	Da
Rezultate teste					
Far Cry 1280x1024	86.30	74.17	74.37	69.75	67.95
Far Cry 1600x1200	61.16	53.70	53.31	49.69	48.32
Far Cry 1280x1024 4X/8X	54.21	45.10	41.68	38.77	37.51
Far Cry 1600x1200 4X/8X	40.42	32.15	27.72	27.23	25.11
HL2 1280x1024	62.68	49.42	51.61	47.17	47.16
HL2 1600x1200	50.31	40.69	41.88	38.38	38.18
HL2 1280x1024 4X/8X	39.67	35.93	31.69	30.26	29.13
HL2 1600x1200 4X/8X	32.41	28.22	22.72	23.40	20.81
F.E.A.R. 1280x960	31.00	34.00	33.00	30.00	30.00
F.E.A.R. 1600x1200	20.00	24.00	23.00	21.00	21.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	16.00	16.00	14.00	13.00	12.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	11.00	11.00	9.00	8.00	8.00
DOOM 3 1280x1024	48.50	67.40	68.10	64.60	62.40
DOOM 3 1600x1200	34.20	50.20	47.50	46.90	44.90
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	29.20	33.90	29.30	29.10	26.80
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	20.80	24.40	19.90	20.80	18.30
AquaMark3 Default	66331	59871	66556	60055	59434
3DMark05 Default	4445	4047	4007	3806	3698
Note					
Performanţe jocuri	2.96	2.87	2.71	2.57	2.47
Performanţe sintetice	0.55	0.5	0.53	0.49	0.48
Dotări	0.1	0.09	0.10	0.11	0.09
Verdict	3.61	3.47	3.34	3.17	3.04

- High end
- Mainstream
- Entry level
- Dual GPU

Sparkle GeForce 6600GT



ProCA România
575 RON 24 luni

Fără a se remarca în mod deosebit, această placă video produsă de Sparkle beneficiază de aceeași construcție îngrijită ca și sora sa cu chipset 6800GT.

PRO
- soluție de răcire silențioasă
- performanțe decente

CONTRA
- lipsa jocurilor full version

Leadtek WinFast PX6600GT



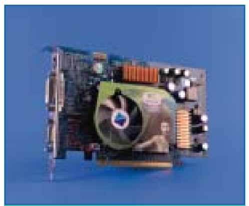
Best Computers
Skin Media
625 RON 24 luni

Performanțele sunt cele obișnuite pentru acest chipset, dar memoriile se încing puternic în timpul funcționării. Pachetul software este, în schimb, bogat.

PRO
- performanțe decente
- bundle generos
- suport

CONTRA
- răcire deficitară, în special pentru memorii

Albatron GeForce 6600GT

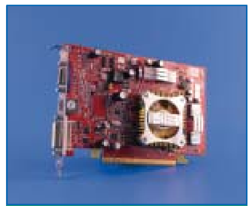


Depozitul de Calculatoare
585 RON 36 luni

Performanțele sunt decente, fără să se remarce în mod deosebit. Prezența în pachet a unui joc full version adaugă valoare acestei plăci video.

PRO
- performanțe bune
- joc complet

HIS Radeon X700 Pro



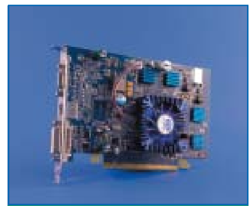
Partenerii ASESOFT Distribution
595 RON 24 luni

Exponentă a generației anterioare de plăci video, HIS Radeon X700 Pro oferă performanțe decente, dar limitate de chipset-ul folosit. Prețul este cam piperat.

PRO
- suport HDTV
- joc complet

CONTRA
- preț ridicat

Sapphire Radeon X700 Pro



Tape Computers
678 RON 24 luni

Performanțele sunt similare cu cele obținute de modelul HIS, dar pachetul este mult mai sărac, lipsindu-i jocurile complete sau software-ul de orice fel.

PRO
- performanțe decente

CONTRA
- preț ridicat
- bundle sărac

Sparkle GeForce 6600GT	Leadtek WinFast PX6600GT	Albatron GeForce 6600GT	HIS Radeon X700 Pro	Sapphire Radeon X700 Pro	
					Caracteristici
GeForce 6600GT (NV43)	GeForce 6600GT (NV43)	GeForce 6600GT (NV43)	Radeon X700Pro (RV410)	Radeon X700 Pro (RV410)	Chipset
128MB	128MB	128MB	256MB	128MB	Memorie
500MHz/1000MHz	500MHz/1000MHz	500MHz/1000MHz	425MHz/860MHz	425MHz/864MHz	Frecvență chipset/memorie
128 biți	128 biți	128 biți	128 biți	128 biți	Bus memorie
8	8	8	8	8	Pixel processors
3	3	3	6	6	Vertex processors
DVI, D-SUB, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out	DVI, D-SUB, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out	DVI, D-SUB, TV-Out	Conectori
Nu	Da	Nu	Da	Nu	HDTV
Nu	Da	Da	Da	Nu	Jocuri
Nu	Da	Nu	Da	Nu	Software
					Rezultate teste
67.91	67.11	67.22	57.25	56.06	Far Cry 1280x1024
48.25	48.07	48.07	38.28	37.45	Far Cry 1600x1200
37.51	37.28	37.29	35.01	34.08	Far Cry 1280x1024 4X/8X
25.11	24.98	24.94	24.92	23.77	Far Cry 1600x1200 4X/8X
46.86	46.89	46.80	43.36	42.60	HL2 1280x1024
37.91	38.07	37.92	33.15	32.56	HL2 1600x1200
28.95	28.91	29.05	26.56	25.17	HL2 1280x1024 4X/8X
20.93	20.86	20.81	20.50	18.99	HL2 1600x1200 4X/8X
29.00	29.00	30.00	20.00	20.00	F.E.A.R. 1280x960
20.00	20.00	21.00	13.00	13.00	F.E.A.R. 1600x1200
12.00	12.00	12.00	11.00	10.00	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X
8.00	8.00	8.00	7.00	7.00	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X
62.40	61.50	61.90	32.30	21.10	DOOM 3 1280x1024
45.00	44.10	43.20	22.50	20.40	DOOM 3 1600x1200
26.80	26.60	26.60	19.60	17.90	DOOM 3 1280x1024 4X/8X
18.10	18.20	18.10	13.60	12.30	DOOM 3 1600x1200 4X/8X
59455	59434	59391	56664	54882	AquaMark3 Default
3703	3655	3652	3421	3219	3DMark05 Default
					Note
2.46	2.44	2.45	1.94	1.82	Performanțe jocuri
0.48	0.48	0.48	0.45	0.44	Performanțe sintetice
0.09	0.10	0.09	0.09	0.08	Dotări
3.03	**3.02**	**3.02**	**2.48**	**2.33**	**Verdict**

- High end
- Mainstream
- Entry level
- Dual GPU

Gigabyte 6600 Silent Pipe



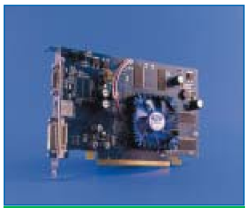
Caro Group
Ultra PRO Computers
525 RON 36 luni

Soluțiile de răcire pasivă prind din ce în ce mai mult teren, dar eficiența acestora nu este întotdeauna la înălțime. Este și cazul acestei plăci video Gigabyte.

PRO
- sistem de răcire silențios

CONTRA
- performanțele scad la rezoluții mari
- răcire deficitară

Sapphire Radeon X700



Ultra PRO Computers
465 RON 24 luni

Frecvențele mici ale memoriilor fac ca această placă să nu se ridice la înălțimea așteptărilor. De asemenea, pachetul software este inexistent.

PRO
- preț rezonabil

CONTRA
- pachet sărac
- performanțe modeste

ASUS EN6600 Silencer



Distribuitorii ASUS
487 RON 36 luni

Avantajul acestei plăci este lipsa zgomotului, ca urmare a folosirii unei soluții de răcire pasive. Performanțele sunt decente, dar din pachet lipsesc jocurile.

PRO
- sistem de răcire pasivă

CONTRA
- pachet sărac
- performanțe modeste

Club3D GeForce 6600



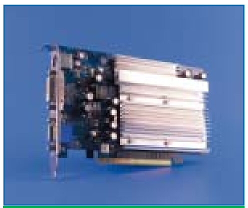
Depozitul de Calculatoare
560 RON 24 luni

Frecvențele mici de funcționare își pun amprenta asupra performanțelor acestei plăci. Pachetul conține un joc complet, precum și software suplimentar.

PRO
- joc complet
- suport HDTV

CONTRA
- performanțe modeste

Albatron GeForce 6600



Depozitul de Calculatoare
462 RON 36 luni

Implementarea Albatron a chip-ului GeForce 6600 nu se deosebește de cea a Club3D decât în ceea ce privește pachetul software, din acesta lipsind jocurile full.

PRO
- suport HDTV

CONTRA
- performanțe modeste
- bundle sărac

	Gigabyte 6600 Silent Pipe	Sapphire Radeon X700	ASUS EN6600 Silencer	Club3D GeForce 6600	Albatron GeForce 6600
Caracteristici					
Chipset	GeForce 6600 (NV43)	Radeon X700LE (RV410)	GeForce 6600 (NV43)	GeForce 6600 (NV43)	GeForce 6600 (NV43)
Memorie	256MB	128MB	128MB	256MB	256MB
Frecvență chipset/memorie	300MHz/550MHz	400MHz/500MHz	300MHz/550MHz	300MHz/500MHz	300MHz/500MHz
Bus memorie	128 biți	128 biți	128 biți	128 biți	128 biți
Pixel processors	8	8	8	8	8
Vertex processors	3	6	3	3	3
Conectori	DVI, D-SUB, TV-Out	DVI, D-SUB, TV-Out	DVI, D-SUB, TV-Out	DVI, D-SUB, TV-Out	DVI, D-SUB, TV-Out
HDTV	Da	Nu	Nu	Da	Da
Jocuri	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Software	Da	Nu	Da	Da	Nu
Rezultate teste					
Far Cry 1280x1024	44.82	41.92	39.72	37.93	38.10
Far Cry 1600x1200	31.32	27.84	28.00	26.67	26.76
Far Cry 1280x1024 4X/8X	20.92	23.65	20.60	19.08	19.15
Far Cry 1600x1200 4X/8X	13.84	16.81	13.34	12.78	12.84
HL2 1280x1024	35.86	33.88	27.83	27.25	27.44
HL2 1600x1200	28.72	25.89	22.50	22.03	22.02
HL2 1280x1024 4X/8X	20.50	19.34	17.03	16.67	16.80
HL2 1600x1200 4X/8X	15.17	14.49	12.67	12.40	12.64
F.E.A.R. 1280x960	20.00	15.00	18.00	17.00	17.00
F.E.A.R. 1600x1200	14.00	9.00	12.00	12.00	12.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	8.00	7.00	7.00	7.00	7.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	5.00	5.00	5.00	4.00	4.00
DOOM 3 1280x1024	40.70	22.80	35.80	35.50	35.60
DOOM 3 1600x1200	29.40	15.60	25.80	25.65	25.70
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	15.90	13.30	14.70	14.80	14.80
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	10.60	9.30	10.00	10.00	10.00
AquaMark3 Default	45482	45706	38067	37064	37110
3DMark05 Default	2598	2712	2176	2116	2117
Note					
Performanțe jocuri	1.62	1.39	1.42	1.38	1.38
Performanțe sintetice	0.36	0.36	0.30	0.29	0.29
Dotări	0.11	0.08	0.10	0.10	0.10
Verdict	**2.09**	**1.83**	**1.82**	**1.77**	**1.77**


MEMORIILE
G.SKILL
NU DOAR
NOUĂ NE-AU PLĂCUT.
Importator unic în România: TOP Quality Computers
"G.Skill has come through with a high quality, high performance DDR product."
BigBruin.com
Seria Extreme F1-4800DSU2-1GBFF PC4800(DDR600) 1T 2.5-4-4-8
"Its high overclockability at ultra low latencies will complement the high HTTs the nf4 chipsets can afford."
OCTools.com
Seria Value F1-3200BWU2-1GBGH PC3200(DDR400) 2-2-2-5
"...I have no hesitation in awarding a Gold Award for what is a typically high quality product from G.Skill."
PureOverclock.com
Seria Value F1-3200PHU2-1GBZX PC3200(DDR400) 2-3-3-6
EXTREME-COMPUTERS.ro
cooler and faster
Importator unic în România TOP Quality Computers.
Punct de lucru: str. ŞTEFAN BURILEANU nr. 5, bl. 20A, sc. A, parter, ap. 3, interfon 03, sector 1, BUCUREŞTI.
Luni-Vineri: 09 - 17, Sâmbătă: 10 - 14. TEL : +40 021/233.11.63; +40 031 409.23.52 (RDS); FAX: +40 021/232.30.85;
www.extreme-computers.ro
E-mail: office@extreme-computers.ro
Produsele se găsesc la următorii parteneri:
Mario Soft (www.mariosoft.ro, telefon/fax: 021/312.67.33; 312.67.26),
Depozitul de calculatoare (www.dc-shop.ro, telefon/fax: 021/319.06.26),
Intend Computer (www.intend.ro, telefon/fax: 0264/437484),
Millenium Center (www.mcenter.ro, telefon/fax: 021/210.45.27; 0232/252.994),
MegaByte Computers (www.mega-byte.ro, 021/336.21.13; 021/337.38.47).
Oktal Computer (www.oktal.ro, 021/252.61.53; 031/401.12.51)

- High end
- Mainstream
- Entry level
- Dual GPU

	Inno3D GeForce 6600	MSI Radeon X1300 Pro	GeCube Radeon X1300PG2	Leadtek WinFast PX6600LE	Club3D GeForce 6600LE
					
Magazin	Depozitul de Calculatoare	Flamingo Computers	Best Computers Skin Media	Best Computers Skin Media	Depozitul de Calculatoare
Preț / Garanție	552 RON 24 luni	550 RON 36 luni	499 RON 24 luni	377 RON 24 luni	436 RON 24 luni
	Inno3D GeForce 6600 nu este un performer, prețul fiind și acesta destul de ridicat. Pachetul este sărac, fără software suplimentar sau jocuri full version.	Cum era de așteptat, noile chipset-uri ATI Radeon X1300 Pro oferă cea mai bună performanță în clasa lor, iar implementarea MSI nu face excepție.	GeCube oferă o soluție similară celei MSI, nivelul de performanțe fiind aproximativ egal. Ca dotări însă, modelul X1300PG2 este dezavantajat.	Prin dezactivarea a patru conducte de randare din NV43, NVIDIA a reușit aducerea unui chip relativ puternic în segmentul entry level, la un nivel de preț rezonabil.	Performanțele acestei plăci video sunt similare cu ale celei Leadtek, dar pachetul software este mai subțire, Club3D oferind un singur joc în versiune completă.
PRO	• construcție îngrijită	• performanță ridicată pentru o placă entry level • suport HDTV	• performanță ridicată pentru o placă entry level • suport HDTV	• bundle generos (două jocuri complete) • bun raport preț/performanță	• bundle software cu joc complet • bun raport preț/performanță
CONTRA	• lipsa jocurilor • preț ridicat	• bundle sărac • drivere imature	• bundle sărac • drivere imature		

Caracteristici					
Chipset	GeForce 6600 (NV43)	Radeon X1300 (RV515Pro)	Radeon X1300 (RV515Pro)	GeForce 6600LE	GeForce 6600LE
Memorie	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB
Frecvență chipset/memorie	300MHz/500MHz	600MHz/800MHz	600MHz/800MHz	300MHz/500MHz	300MHz/500MHz
Bus memorie	128 biți	128 biți	128 biți	128 biți	128 biți
Pixel processors	8	4	4	4	4
Vertex processors	3	2	2	3	3
Conectori	DVI, D-Sub, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out
HDTV	Nu	Da	Da	Nu	Nu
Jocuri	Nu	Nu	Nu	Da	Da
Software	Da	Da	Nu	Da	Da
Rezultate teste					
Far Cry 1280x1024	38.08	37.77	38.72	27.42	26.24
Far Cry 1600x1200	26.80	25.29	25.82	19.27	18.41
Far Cry 1280x1024 4X/8X	19.23	26.68	25.59	16.86	15.53
Far Cry 1600x1200 4X/8X	12.81	13.16	13.13	11.53	10.62
HL2 1280x1024	27.45	30.43	29.88	15.94	15.84
HL2 1600x1200	21.97	22.54	22.02	12.82	12.75
HL2 1280x1024 4X/8X	16.80	20.15	18.56	11.65	11.34
HL2 1600x1200 4X/8X	12.57	11.86	11.31	8.65	8.50
F.E.A.R. 1280x960	17.00	16.00	18.00	13.00	13.00
F.E.A.R. 1600x1200	12.00	10.00	10.00	8.00	8.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	7.00	9.00	11.00	6.00	5.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00
DOOM 3 1280x1024	32.40	22.20	21.60	29.20	28.80
DOOM 3 1600x1200	25.70	15.20	14.50	20.70	20.10
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	14.80	13.90	13.80	14.30	14.00
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	10.00	6.70	6.60	9.80	9.60
AquaMark3 Default	37234	42549	41666	27964	27150
3DMark05 Default	2118	2861	2989	1634	1577
Note					
Performanțe jocuri	1.37	1.31	1.31	1.06	1.02
Performanțe sintetice	0.29	0.36	0.36	0.22	0.21
Dotări	0.09	0.10	0.09	0.11	0.11
Verdict	**1.75**	**1.77**	**1.76**	**1.39**	**1.35**


ENERMAX
ELIBEREAZA PUTEREA
NOILE SURSE SERIA LIBERTY
CU CABLAJ MODULAR
Disponibile in 3 modele: 400, 500, 620W. Ultraquiet ventilator de 12cm.
Design modular si mese pe cabluri pentru o aerisire perfecta.
Eficienta 80%, ATX ver. 2.2. Conectori 24 pini (20+4),
2 conectori PCIE si conector 8 pini pentru servere.
Compatibile cu noile procesoare Intel si AMD Dual Core
Noul model de cablu Eternity (2 SATA + 2 Molex).
Amperaj mare pe liniile de 12V.
620W
Liberty
ELT620AWT (620W)
ELT500AWT (500W)
ELT400AWT (400W)
Efficiency
Silent Fan
Universal
Stable & Reliable
ATX/BTX
Maximum Shielding
Modular Cable
Distribuitor unic
în România:
pc-coolers.ro
www.pc-coolers.ro
best
diverta
Disponibile si la:
MARIO SOFT
ATeX
TurboZone
agress Business Co.
RDC COMPUTERS
comtech

Arată tuturor în direct pe Internet cum te joci ca un expert

Placile video ASUS oferă trei facilități unice pentru a te juca mai bine



Datorită performanței si fiabilității de care au dat dovadă, plăcile video ASUS sunt de mult timp favoritele jucătorilor adevărați, însă producătorul VGA numărul 1 în lume nu se opreste aici. Pentru a oferi o experiență mai intensă în jocurile online, ASUS a lansat de curând o serie de noi inovații disponibile exclusiv pentru plăcile video ASUS.

GameLiveShow

Acțiunea din jocuri transmisă în direct pe Internet

Pentru început să analizăm puțin funcția GameLiveShow. Asemănător blogurilor prin intermediul cărora oamenii își povestesc tuturor celor interesați viața și gândurile, și jucatorii experți doresc să își arate strategiile executate perfect sau reușitele de 5 stele. Și dacă nu poti să treci de un anumit nivel din joc, nu ar fi interesant dacă ai avea posibilitatea să afli cum au procedat experții și chiar să-i urmărești în direct cum se joacă?

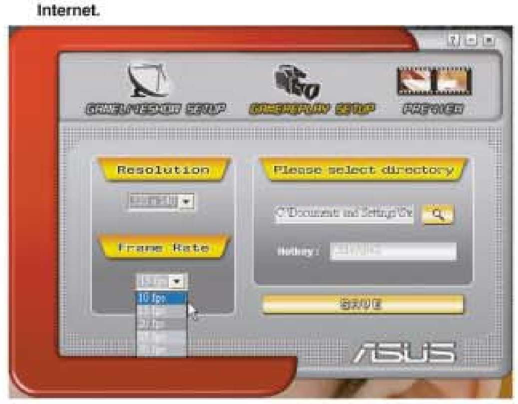


GameLive Show are o interfață ușor de folosit

GameLiveShow este soluția la problema de mai sus. Ea permite jucătorilor să difuzeze experiența lor din jocuri în direct pe Internet, ceea ce înseamnă că oricine poate să vadă și să învețe din tacticile celorlalți. Cu GameLiveShow te joci și împărtășești experiența ta în același timp.



În timpul jocului poți să activezi un meniu onscreen care te ajută să inregistrezi acțiunea sau să o transmiți în direct pe Internet.



Poți să realizezi cele mai potrivite setări pentru rezoluție și FPS în funcție de specificațiile hardware.

GameReplay

Înregistrează acțiunea din jocuri

Numai prin practică te poți apropia de perfecțiune, iar acest lucru este adevărat și în jocurile pentru PC. Pentru cele mai populare jocuri în LAN party-uri, cum ar fi Counter Strike sau Unreal Tournaments, stategia este cheia spre victorie. GameReplay înregistrează acțiunea din jocuri în format MPEG4 astfel încât jucatori pot revedea mai târziu mutările și tactica, pentru a evita greșelile în următorea competiție. Fișierele video care conțin aceste înregistrari pot fi folosite pe post de screen saver sau pot fi postate pe web site-uri de tip blog.

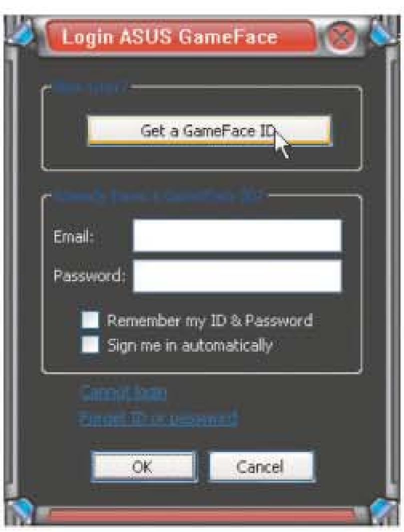
În timpul jocurilor poți activa atât GameLiveShow cât și GameReplay prin intermediul tastelor în meniul onscreen. Si voila! Ești liber să înregistrezi și să transmiți mutările tale din jocuri prin intermediul unor funcții ușor de folosit.

GameFace Messenger

Nu tasta, vorbește

Această nouă inovație ASUS are o interfață similară cu cele ale programelor de tip messenger și are ca scop simplificarea procesului de invitare a jucătorilor online la conferințe de tip "gameference".

GameFace Messenger este tot atât de simplu de utilizat precum programele gratuite de tip messenger. La fel ca predecesorul său, GameFace Live, GameFace Messenger acceptă până la 8 jucători care pot să converseze și chiar să se vadă în timpul jocurilor. Conectarea cu alți jucători este tot atât de simplă precum inițializarea unei conversații pe ICQ sau MSN Messenger.



Utilizatorii neînregistrați trebuie să selecteze [Create Account] pentru a se conecta la server și a realiza înregistrarea.

GameFace Messenger dispune de funcția Voice Detection Mode prin intermediul căreia jucătorii au o vizibilitate bună tot timpul. În timpul jocului, GameFace Messenger afișează doar ferestrele cu jucătorii care vorbesc, celelalte ferestre rămân invizibile până când respectivul jucător vorbește.

Cele mai recente plăci video ASUS au aceste facilități pe CD. Dacă ai deja o placă video ASUS poți să descarci cele mai recente drivere de pe site-ul companiei. Cu plăcile video ASUS, GameLiveShow, GameReplay și GameFace Messenger jocurile online nu vor fi niciodată la fel.



GameFace Messenger permite utilizatorilor să caute pe Internet servere pentru jocul curent și afișează calitatea conexiunilor disponibile.



GameFace Messenger Interface este similar cu cele mai populare servicii messenger.

- High end
- Mainstream
- Entry level
- Dual GPU

GeCube Radeon X550GU2



Best Computers
Skin Media
361 RON 24 luni

În ciuda folosirii unui număr redus de conducte de randare, chip-ul Radeon X550 face treabă bună, ajutat fiind și de memoriile tactate la 750MHz.

PRO
- raport preț/performanță bun

CONTRA
- bundle inexistent

Leadtek WinFast PX6200TD



UltraPro Computers
402 RON 24 luni

Performanțele acestei plăci se apropie de cele ale uneia dotate cu chipset GeForce 6600LE. Bundle-ul software este generos, ca de obicei în cazul plăcilor Leadtek.

PRO
- bundle generos (două jocuri complete)
- bun raport preț/performanță

Albatron GeForce 6600LE

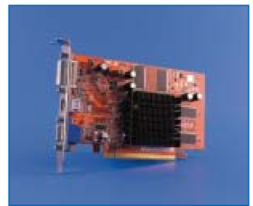


Depozitul de Calculatoare
451 RON 36 luni

Vinovaăi de situarea slabă a acestei plăci în clasamentul nostru sunt frecvența mică pe care producătorul a ales-o pentru memorii și nivelul slab al dotărilor.

CONTRA
- bundle inexistent
- performanțe modeste

ASUS Radeon X550 GE



Distribuitorii ASUS
285 RON 36 luni

Fără a beneficia de frecvențele mari ale memoriei, ca în cazul GeCube, implementarea ASUS oferă un nivel mai scăzut al performanțelor. Pachetul software lipsește.

PRO
- preț imbatabil

CONTRA
- bundle inexistent

ASUS EAX700LE



Distribuitorii ASUS
392 RON 36 luni

Prin coborârea frecvențelor și folosirea unei magistrale pe numai 64 de biți, ASUS reușește performanța de a se situa în coada clasamentului cu această placă.

CONTRA
- performanțe modeste
- bundle inexistent
- preț ridicat

	GeCube Radeon X550GU2	Leadtek WinFast PX6200TD	Albatron GeForce 6600LE	ASUS Radeon X550 GE	ASUS EAX700LE
Caracteristici					
Chipset	Radeon X550 (RV370)	GeForce 6200 (NV43)	GeForce 6600LE	Radeon X550 (RV370)	Radeon X700 LE (RV410)
Memorie	256MB	128MB	256MB	256MB	128MB
Frecvență chipset/memorie	450MHz/750MHz	300MHz/550MHz	300MHz/400MHz	400MHz/500MHz	400MHz/500MHz
Bus memorie	128 biți	128 biți	128 biți	128 biți	64 biți
Pixel processors	4	4	4	4	8
Vertex processors	2	3	3	2	6
Conectori	D-SUB, DVI, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out
HDTV	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Jocuri	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Software	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Rezultate teste					
Far Cry 1280x1024	29.44	25.86	24.01	24.57	22.48
Far Cry 1600x1200	20.24	18.14	16.71	16.69	14.71
Far Cry 1280x1024 4X/8X	17.25	15.17	13.27	14.17	12.17
Far Cry 1600x1200 4X/8X	9.89	9.76	8.83	9.56	8.44
HL2 1280x1024	23.19	15.00	15.29	20.10	19.76
HL2 1600x1200	17.72	12.06	12.31	15.18	14.60
HL2 1280x1024 4X/8X	13.93	10.21	10.43	11.25	10.84
HL2 1600x1200 4X/8X	9.27	7.37	7.90	7.51	8.03
F.E.A.R. 1280x960	11.00	12.00	11.00	10.00	8.00
F.E.A.R. 1600x1200	7.00	8.00	7.00	6.00	4.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	6.00	6.00	5.00	4.00	3.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	3.00	3.00	3.00	2.00	2.00
DOOM 3 1280x1024	16.80	19.50	17.80	9.80	8.60
DOOM 3 1600x1200	11.90	19.20	17.70	9.70	8.50
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	9.10	11.40	11.00	7.90	7.30
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	5.20	7.90	7.30	6.00	5.20
AquaMark3 Default	39700	27856	25693	28296	29239
3DMark05 Default	2122	1575	1444	1855	1775
Note					
Performanțe jocuri	0.97	0.93	0.87	0.81	0.73
Performanțe sintetice	0.30	0.22	0.20	0.23	0.23
Dotări	0.07	0.1	0.07	0.07	0.07
Verdict	1.34	1.24	1.14	1.11	1.03

High end
Mainstream
Entry level
Dual GPU

GeCube
Radeon X1300GE2



Best Computers
Skin Media
429 RON 24 luni

Aceasta nu este cea mai reușită implementare a Radeon X1300. Magistrala memoriei pe 64 biți, dar și frecvențele mici adoptate pentru aceasta limitează performanța.

PRO
- suport HDTV

CONTRA
- performanță scăzută
- bundle inexistent
- preț ridicat

ASUS
EN6200TC



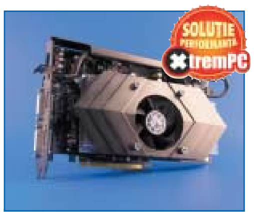
Distribuitorii ASUS
219 RON 36 luni

Singura placă video din testul nostru cu TurboCache nu avea cum să ne uimească prin performanțe. Prețul mic o recomandă însă pentru un sistem office.

PRO
- preț mic

CONTRA
- performanță scăzută
- bundle inexistent

ASUS
EN7800GT Dual



Distribuitorii ASUS
3522 RON 36 luni

Această placă face parte dintr-o ediție limitată, fiind vorba despre o soluție dual GPU. Performanțele sunt extraordinare, iar bundle-ul software bogat.

PRO
- performanțe eclatante
- suport HDTV
- pachet software atractiv

CONTRA
- preț ridicat

Leadtek
WinFast DUO 6600GT

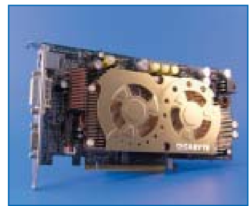


Best Computers
Skin Media
1241 RON 24 luni

Prin folosirea a două procesoare grafice Leadtek reușește să atingă cu această placă performanțele unui GeForce 6800GT, prețurile fiind comparabile.

PRO
- performanțe ridicate
- bundle generos
- suport HDTV

Gigabyte
GV-3D1

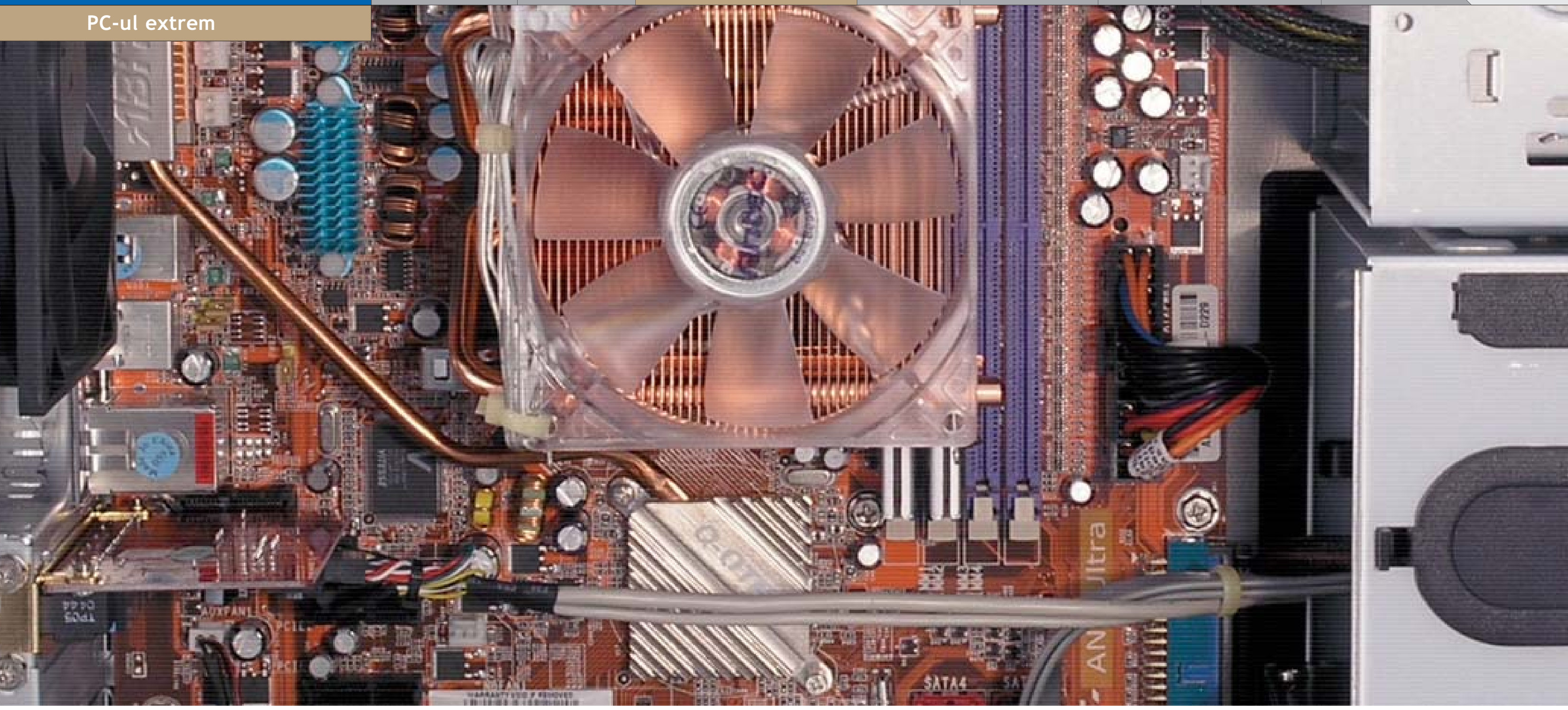


Caro Group
Tape Computers
1189 RON 36 luni

Gigabyte a fost primul care a lansat o soluție grafică dual GPU, chiar dacă frecvența mai scăzută a celor două core-uri este în măsură să-i limiteze performanța.

PRO
- performanțe ridicate
- bundle generos
- suport HDTV

GeCube Radeon X1300GE2	ASUS EN6200TC	ASUS EN7800GT Dual	Leadtek WinFast DUO 6600GT	Gigabyte GV-3D1	
					Caracteristici
Radeon X1300 (RV515LE)	GeForce 6200TC (NV43)	2xGeForce 78GT (NV47)	2xGeForce 6600GT (NV43)	2xGeForce 6600GT (NV43)	Chipset
256MB	64MB	512MB	256MB	256MB	Memorie
450MHz / 500MHz	350MHz / 550MHz	430MHz/1200MHz	525MHz/1120MHz	500MHz/1120MHz	Frecvență chipset/memorie
64 biți	128 biți	256 biți	256 biți	256 biți	Bus memorie
4	4	2x24	2x8	2x8	Pixel processors
2	3	2x8	2x3	2x3	Vertex processors
D-SUB, DVI, TV-Out	DVI, VGA, Composite	2xDVI, TV-Out	2xDVI, TV-Out	D-SUB, DVI, TV-Out	Conectori
Da	Nu	Da	Da	Da	HDTV
Nu	Nu	Da	Da	Da	Jocuri
Nu	Nu	Da	Da	Da	Software
					Rezultate teste
19.97	18.87	127.37	98.13	96.35	Far Cry 1280x1024
12.35	12.96	128.17	82.14	79.81	Far Cry 1600x1200
11.71	6.62	121.41	65.77	64.08	Far Cry 1280x1024 4X/8X
4.94	4.34	107.44	43.03	42.14	Far Cry 1600x1200 4X/8X
16.03	15.82	102.14	74.64	72.84	HL2 1280x1024
10.72	12.26	100.67	67.59	65.26	HL2 1600x1200
9.28	5.95	92.74	50.50	49.20	HL2 1280x1024 4X/8X
4.49	4.30	89.09	35.56	34.42	HL2 1600x1200 4X/8X
9.00	3.00	98.00	46.00	45.00	F.E.A.R. 1280x960
4.00	2.00	75.00	32.00	32.00	F.E.A.R. 1600x1200
5.00	1.00	54.00	18.00	18.00	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X
1.00	1.00	37.00	12.00	11.00	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X
10.90	12.20	117.00	77.70	77.30	DOOM 3 1280x1024
6.60	7.90	109.35	67.00	65.50	DOOM 3 1600x1200
7.00	3.80	94.90	45.00	45.00	DOOM 3 1280x1024 4X/8X
2.70	2.30	80.80	30.70	30.50	DOOM 3 1600x1200 4X/8X
24113	24035	76153	63044	62359	AquaMark3 Default
1671	1409	10146	6503	6314	3DMark05 Default
					Note
0.62	0.52	7.25	3.91	3.83	Performanțe jocuri
0.2	0.19	0.89	0.64	0.63	Performanțe sintetice
0.09	0.08	0.13	0.09	0.10	Dotări
0.91	0.78	8.26	4.64	4.55	Verdict



PC-UL EXTREM
PERFORMANŢE CU ORICE PREŢ

Industria jocurilor nu numai că este foarte dezvoltată, dar are şi un rol foarte important în evoluţia şi schimbarea rapidă a generaţiilor de componente de calculator.

S-A AJUNS DE CEVA VREME LA SITUAŢIA ÎN CARE suntem nevoiţi să facem upgrade doar pentru că jocurile de ultimă generaţie nu mai rulează corespunzător, la un frame rate acceptabil. Aplicaţiile office/multimedia au fost de mult întrecute de hardware, cu atât mai mult de segmentul plăcilor video. Nu se poate spune cu siguranţă dacă o platformă considerată high end la momentul actual va face faţă cerinţelor jocurilor care urmează să apară în următorii ani. Astfel, la achiziţionarea unui calculator trebuie avută în vedere posibilitatea sa de upgrade. Cum deja v-am obişnuit, la fiecare sfârşit de an organizăm un test comparativ în vederea desemnării celui mai performant PC al anului din punctul de vedere al jocurilor. Este perioada cea mai aglomerată din industria jocurilor, când toţi se grăbesc să îşi lanseze produsele pentru a fi disponibile în "luna cadourilor". Astfel, în multitudinea de lansări există unele jocuri mari consumatoare de resurse şi asta nu din cauza unor deficienţe la nivel de programare, ci mai degrabă a implementării în motorul acestora a funcţiilor hardware de creştere a calităţii, cum ar fi HDR sau Pixel Shader 3.0. Să nu uităm şi de creşterea numărului de poligoane şi a calităţii texturilor.

PLATFORME PARTICIPANTE

La test au participat sisteme dedicate exclusiv jocurilor dotate cu acceleratoare grafice de ultimă generaţie. Toate calculatoarele au fost testate în configuraţia primită de la producători, cu sistemele de operare şi driverele instalate de aceştia. În cazul în care o aplicaţie nu a rulat din cauza unei versiuni prea vechi de driver, am apelat la Forceware 81.85 pentru a rezolva problema. La nota finală au contribuit aspecte precum aranjarea componentelor şi a cablurilor în interiorul carcasei, configurarea sistemului operare, utilizarea ultimelor versiuni de drivere şi, nu în ultimul rând, zgomotul emis de sistem. Componentele care nu s-au aflat în sfera unui sistem dedicat jocurilor nu au fost punctate, cum ar fi un tuner TV sau o placă de captură video, dar au fost menţionate în tabelul final. Din nota finală, 50% au reprezentat capitolul performanţe în jocuri, 20% aplicaţiile sintetice şi câte 10% pentru celelalte trei categorii: dotări, asamblare şi configurare.

PROCEDURA DE TESTARE

Testele au fost împărţite în două categorii: jocuri şi aplicaţii sintetice. Toate jocurile au fost rulate la setări de calitate maximă cu antialiasing 4x şi filtrare anisotropică 8x, iar aplicaţiile sintetice au fost lăsate pe setări standard. Testul de arhivare s-a realizat asupra directorului i386 din kit-ul sistemului de operare Windows XP Professional. Pentru Far Cry am instalat utilitarul HardwareOC rulat pe harta Ubisoft - Volcano. În DOOM 3 am folosit comanda "timedemo demo1 usecache" rulată în consolă. Performanţele în Half Life 2 au fost analizate cu comanda "timedemo d1_canals_09", demo care nu face parte din distribuţia standard a jocului. În F.E.A.R. am utilizat opţiunea "test settings" prezentă în meniul de configurare a setărilor video avansate. Quake 4 nu are inclus un demo standard, fiind nevoiţi să creăm unul, utilizând în acest sens un pasaj din ultimul nivel al jocului. O situaţie mai specială o reprezintă jocul Commanche 4 pe care, fiind în mare parte dependent de procesor, am decis să îl rulăm la rezoluţia minimă.

CONCLUZIE

Analizând produsele primite la redacţie se observă adoptarea la scară largă a unităţilor de stocare care folosesc interfaţa SATA, multe configuraţii fiind asamblate cu două harddisk-uri montate chiar în matrice RAID Stripping. Prezenţa unei matrice RAID se simte doar la timpul de încărcare a sistemului de operare şi a jocurilor. Majoritatea producătorilor au încercat să asambleze un sistem cât mai performant şi astfel am asistat aproape la un monopol al chip-urilor grafice NVIDIA datorită posibilităţii acestora de a lucra în SLI. Din acest punct de vedere putem spune că ATI a pierdut un tempo important, fiind reprezentat de un singur produs la test. La final a câştigat produsul care a avut plăcile video cele mai puternice, ajutate de un procesor pe măsură care să nu le încetinească. Procesoarele dual core nu îşi au încă locul într-un sistem pentru jocuri, prezenţa unuia crescând preţul sistemului, fără a aduce însă şi un spor de performanţă considerabil.

Ştefan Matei


NON:STOP
ALARM

Best Avenger AX435



Procesor: AMD Athlon64 3500+ · Placă video: 2x XFX 7800GT· Placă de bază: ABIT Fatal1ty AN8 SLI · Chipset: NVIDIA nForce4 SLI · Memorie: 2x512MB DDR400 Mushkin Redline · Harddisk: 400GB Seagate

78.2

Best Avenger AX435 oferă două panouri frontale pentru afişarea parametrilor de funcţionare, unul integrat în carcasă iar celălalt livrat împreună cu placa de bază ABIT Fatal1ty AN8 SLI.

DOTĂRI ŞI CONFIGURAŢIE

Un rol important în alegerea carcasei l-a avut cu siguranţă sistemul de ventilaţie special creat pentru răcirea procesorului şi a memoriilor. Acesta se compune dintr-un air-duct amplasat pe toată lungimea carcasei, care acoperă cooler-ul de pe procesor, şi la capătul căruia se găsesc două ventilatoare de 120mm. Turaţia lor se controlează de la potenţiometrul frontal, care predomină partea din faţă a carcasei. Majoritatea componentelor fac parte dintr-o clasa apropiată de cea high-end, iar acest aspect se reflectă într-un mod pozitiv asupra preţului, dar fără consecinţe negative asupra scorurilor. Stocarea se realizează pe cei 400GB ai unui singur drive SATA produs de Seagate, iar ca unitate optică regăsim modelul ASUS DRW-1608P.

PERFORMANŢE

Spre suprinderea noastră, sistemul a avut un comportament foarte bun ţinând cont de procesorul folosit, Athlon64 3500+, care rulează la 2.2GHz, spre deosebire de alte modele mult mai rapide (unele incluzând chiar două nuclee). Performanţele se încadrează la nivelul oferit de soluţiile GeForce 7800GT, în acest caz plăcile grafice purtând inscripţia companiei XFX. Un aspect negativ care se observă în tabelul final este scorul raportat în Quake 4. Acesta a rulat la nivelul de performanţă corespunzător unei singure plăci grafice datorită versiunii de drivere Forceware folosite, 77.76. Această problemă se rezolvă prin folosirea versiunii 78.01 sau a celei mai recent lansate, 81.85, adresată în special configuraţiilor SLI.

CONCLUZIE

Utilizatorii care sunt în căutarea unui sistem grafic SLI şi nu doresc să investească prea mult în acesta se pot orienta către Avenger AX435 oferit de Best Computers.





8310 RON | 24 luni | Best Computers

GigaGame



Procesor: AMD Athlon FX-57 · Placă video: 2xGigabyte 7800GT · Placă de bază: Gigabyte K8NXP-SLI · Chipset: nForce4 SLI · Memorie: 2x512MB OCZ EL DDR PC-5000 · Harddisk: 2x74GB WD Raptor

79.3

C-ONE GIGA-Game este un calculator la asamblarea căruia producătorul nu a făcut compromisuri în alegerea componentelor.

DOTĂRI ŞI CONFIGURAŢIE

Din dotările de top merită menţionate cele două harddisk-uri Western Digital Raptor de 74GB fiecare şi memoriile OCZ EL DDR PC-5000. Astfel, cele două module de memorie de 512MB sunt certificate DDR625, o frecvenţă impresionantă pentru tehnologia DDR1. Unităţile HDD ale căror platane se învârt la 10000rpm sunt instalate în mod RAID Stripping, oferind 138GB spaţiu efectiv de stocare. Experienţa unor jocuri rulate cu setările de calitate la maximum nu ar fi completă dacă subsistemul audio nu s-ar ridica la înălţimea celorlalte componente. S-a utilizat în acest sens probabil cea mai avansată placă audio (neprofesională), Creative SB X-Fi Fatal1ty. Toate componentele au fost aranjate impecabil în carcasa Antec P180, la care montarea sursei de alimentare se face în partea sa de jos. P180 are ca principal atu un sistem de răcire a componentelor bine pus la punct, cu lăcaşurile pentru harddisk-uri amplasate în faţa sursei.

PERFORMANŢE

Ajutat de cele două plăci video Gigabyte construite în jurul chipset-ului GeForce 7800GT tactate la 450/1000MHz, sistemul a raportat un scor de 9157 în 3DMark05, aplicaţie care reflectă perfomanţele în jocurile programate pe API-ul DirectX 9.0c. Puterea procesorului Athlon FX-57 construit pe nucleu San Diego (90nm) şi tactat la 2.8GHz se observă în 3DMark2001, unde scorul final a depăşit cu puţin 29000 de puncte. De remarcat este viteza la care lucrează cele două harddisk-uri Raptor testată cu SiSoft Sandra 2005, unde au atins 107MB/s în condiţiile în care un drive "normal" cu 8MB cache şi la 7200rpm atinge cu greu 50MB/s.

CONCLUZIE

Utilizatorii care doresc un sistem la superlativ se pot orienta către C-ONE GIGA-Game, un calculator care cu siguranţă nu îi va dezamăgi.





14.269 RON | 36 luni | Caro Group

Nemesis FX-57 DUO GTX



Procesor: AMD Athlon FX-57 · Placă video: 2xXFX 7800GTX· Placă de bază: DFI LANPARTY UT nF4 SLI-D · Chipset: nForce4 SLI · Memorie: 2x512 DDR400 Crucial Ballistix Tracer · Harddisk: 2x300GB Maxtor

97.0

Calculatorul propus de pc-coolers.ro pune accentul pe performanță, silențiozitate și, nu în ultimul rând, pe aspectul interior.

DOTĂRI ȘI CONFIGURAȚIE

Prin geamul lateral al carcasei se observă interiorul luminat de neoane UV și de LED-urile ventilatoarelor de sistem. După cum reiese și din numele plăcii de bază, DFI Lanparty este dedicată fenomenului gaming. Conectorii săi sporesc gradul de iluminare datorită reactivității lor la lumina UV. Zgomotul produs de sistem este redus prin utilizarea a două ventilatoare de 12cm a căror turație se controlează de la un panou frontal, dar și prin instalarea kit-ului de noise damping Akasa Paxmate atașat lateralelor carcasei. Creierul central al calculatorului este constituit de procesorul AMD Athlon FX-57, care rulează la 2.8GHz, ajutat fiind de două memorii Crucial de 512MB. Acestea funcționează cu latențe foarte mici, 1.5/2/2/3, DFI fiind printre puținii producători care oferă valoarea CAS 1.5 în BIOS-ul plăcilor de bază.

PERFORMANȚE

Singurul joc care se poate spune că "îngenunchează" sistemul este F.E.A.R., și asta la setări de calitate maxime și rezoluția 1600x1200 pixeli, unde a obținut o medie de 43 de cadre pe secundă. În rest, scorurile vorbesc de la sine, peste 150fps în Far Cry la 1280x1024, 30126 de puncte în 3DMark03, iar în DOOM 3 aproape că a depășit în ambele teste 100 de cadre pe secundă. Aceste rezultate spectaculoase sunt puse pe seama plăcilor video din gama GeForce 7800GTX, care au rulat la frecvențe superioare celor standard, 475MHz pentru nuclee, respectiv 1.3GHz pentru memorii. Sistemul excelează și la capitolul stocare, unde sunt oferiți aproape 600GB de configurația RAID Striping formată din două unități Maxtor.

CONCLUZIE

pc-coolers.ro a reușit să ne impresioneze cu această configurație atent aleasă și a demonstrat astfel că performant nu înseamnă întotdeauna și gălăgios.





13300 RON | 24 luni | pc-coolers.ro

RPC Xprt



Procesor: AMD Athlon64 3500+ · Placă video: 2xASUS 7800GTX· Placă de bază: ASUS A8N-SLI Deluxe · Chipset: NVIDIA nForce4 SLI · Memorie: 2x512MB DDR400 Sycron · Harddisk: 250GB Western Digital JD

80.7

Sistemul RPC Xprt propus de RHS Company are în componență minimul necesar obținerii de performanțe ridicate în jocuri și aplicații 3D.

DOTĂRI ȘI CONFIGURAȚIE

Carcasa care poartă sigla RPC face parte din gama celor „obișnuite", fără extradotări precum porturi frontale USB și audio. De la capitolul dotări lipsesc o placă de sunet performantă și ventilatoarele de sistem, rolul acestora de a evacua aerul cald din carcasă fiind preluat de cele ale sursei de alimentare. În schimb, miezul sistemului rezervă surprize plăcute. Două plăci grafice ASUS care utilizează GPU-ul de top de la NVIDIA, GeForce 7800GTX (430/1200MHz). Placa de bază poartă și ea sigla ASUS, preferată fiind A8N-SLI Deluxe, care oferă opt porturi SATA. Unul dintre ele este ocupat de către unitatea de stocare Western Digital de 250GB. Pentru orice eventualitate, RHS a montat 2GB de memorie RAM DDR400, compusă din două module produse de Sycron.

PERFORMANȚE

Cele două acceleratoare grafice nu și-au putut arăta întreaga valoare, fiind ținute pe loc în majoritatea aplicațiilor de procesorul central al sistemului. Acesta, un Athlon64 3500+ (2.2GHz), dispune de capacități bune de overclocking, putând fi dus cu ușurință spre 2.4GHz. Deși lipsesc cu desăvârșire ventilatoarele de sistem, temperatura nu a ridicat probleme de stabilitate. Acest aspect are și latura sa pozitivă privită din punctul de vedere al zgomotului emis. Astfel, se încadrează printre cele mai silențioase sisteme din test chiar și în timpul rulării aplicațiilor mari consumatoare de resurse.

CONCLUZIE

RPC Xprt este un produs care nu captează atenția utilizatorului prin aspectului exterior, adevărata sa valoare aflându-se însă la interior. În final s-a situat pe locul al patrulea, deși ar fi putut obține chiar un loc pe podium în cazul în care producătorul ar fi ales un procesor cu frecvența de tact mai ridicată.





7266 RON | 24 luni | RHS Company

Extreme Games AMD



Procesor: AMD Athlon64 3500+ · Placă video: Leadtek WinFast 7800GT Extreme · Placă de bază: MSI K8N SLI Platinum · Chipset: nForce4 SLI
Memorie: 2x512 DDR433 · Harddisk: 2x160GB Samsung

70.0

Asamblarea sistemului Extreme Games s-a realizat cu componente din clasa high end, dar nu dintre cele mai scumpe, reducând astfel costul final al calculatorului.

DOTĂRI ŞI CONFIGURAŢIE

Platforma este construită în jurul plăcii de bază K8N SLI Platinum de la MSI care, după cum sugerează şi numele, suportă tehnologia SLI. Momentan, Games AMD nu profită de avantajul acestei facilităţi, dar prezenţa ei se va dovedi benefică pe viitor în eventualitatea unui upgrade. Pasionaţilor de overclocking DECK le pune la dispoziţie două module de memorie Kingmax, de 512MB fiecare, certificate să ruleze la 433MHz. Stocarea se realizează pe două harddisk-uri Samsung de 160GB, montate în matrice RAID Striping, care oferă cu puţin peste 300GB spaţiu de stocare distribuiţi pe trei partiţii.

PERFORMANŢE

Configuraţia sistemului Deck este capabilă să ruleze la peste 50 de cadre pe secundă majoritatea jocurilor actuale în rezoluţii şi setări de calitate ridicate. Chiar şi în 1600x1200 cu 4x antialiasing şi 8x filtrare anisotropică, Games AMD se descurcă admirabil. Nu ştim cât de inspirată a fost alegerea sistemului de operare pe 64 biţi, deoarece încă există probleme de compatibilitate cu o serie de aplicaţii, una dintre ele fiind chiar prezentă în test, Aquamark 3. Având în vedere certificarea DDR433 a memoriilor, am decis analizarea rezultatelor şi la această frecvenţă, ştiută fiind capacitatea ridicată de overclocking a procesoarelor Athlon64. Astfel, cu FSB-ul urcat la 217MHz scorurile raportate au fost cu puţin mai mari decât la valorile standard, de ordinul a două-trei cadre pe secundă, deci insesizabil.

CONCLUZIE

Integrarea unei plăci de bază dotate cu două sloturi PCI-Express îi oferă utilizatorului posibilitatea de a realiza o configuraţie SLI atunci când platforma actuală se va dovedi insuficientă.





5294 RON	24 luni	DECK Computers International

Tape Gamer



Procesor: AMD Athlon64 X2 4600+ · Placă video: ASUS Radeon X850XT · Placă de bază: ASUS A8N SLI Premium · Chipset: NVIDIA nForce4 SLI · Memorie: 2x512MB Mushkin PC3200 · Harddisk: 2x200GB Seagate

63.1

Sistemul Tape Gamer este asamblat în carcasa Antec TX1050B şi foloseşte sursa Smartpower de 500W de la acelaşi producător.

DOTĂRI ŞI CONFIGURAŢIE

Procesorul este unul dual core de la AMD, şi anume Athlon64 X2 4600+. Se deosebeşte de modelul de top Athlon64 X2 4800+ prin cantitatea memoriei cache de nivel secund, redusă la 512KB pentru fiecare nucleu. Acesta este instalat pe o placă de bază ASUS A8N SLI Premium, al cărei suport pentru tehnologia SLI nu este pus în valoare din cauza alegerii unei soluţii grafice ATI Radeon X850 XT. Căldura degajată de chipset este preluată de un heat-pipe şi transmisă unui radiator răcit de fluxul de aer din jurul socket-ului procesorului. Carcasa este dotată cu un ventilator de 12cm cu turaţie variabilă, care evacuează căldura degajată de cooler-ul BOX al procesorului. Cele două harddisk-uri Seagate de 200GB utilizează interfaţa SATA şi formează împreună o matrice RAID 0.

PERFORMANŢE

Placa grafică aparţinând generaţiei precedente a avut o prestaţie acceptabilă, dar mică în comparaţie cu restul competitorilor, jocul care a reuşit să o îngenuncheze fiind F.E.A.R. Pentru a-l putea rula la un framerate acceptabil este necesară utilizarea unei rezoluţii inferioare, 1024x768 pixeli, cu setări de calitate medii. Astfel, o parte din puterea procesorului se iroseşte, nefiind îndeajuns susţinut de subsistemul grafic. Nivelul zgomotului în Idle este redus, dar la pornirea unei aplicaţii 3D atât ventilatorul de pe procesor, cât şi cel al plăcii grafice îşi fac simţită prezenţa. Acest impediment poate fi considerat minor ţinând cont că în jocuri zgomotul emis este acoperit de sunetul din boxe.

CONCLUZIE

Sistemul iese puţin din zona gaming prin prisma dotărilor neechilibrate, accentul fiind pus mai mult pe procesor şi calitatea memoriilor decât pe performanţa grafică.





8867 RON | 24 luni | Tape Computer

Ultra Games Pro



Procesor: AMD Athlon FX-57 · Placă video: 2xASUS 7800GTX · Placă de bază: ASUS A8N32-SLI · Chipset: NVIDIA nForce4 SLI X16 · Memorie: 2x1024 DDR400 Corsair XMS Platinum · Harddisk: 2x400GB Hitachi

90.1

Graţie plăcii de bază, cele două acceleratoare video ASUS 7800GTX funcţionează în SLI fiecare pe slot PCI-Express x16.

DOTĂRI ŞI CONFIGURAŢIE

Placa de bază ASUS A8N32-SLI utilizează două chipset-uri pentru a oferi cele 32 de canale PCI Express necesare plăcilor video. Astfel, pe post de northbridge este instalat nForce4 SPP 100, iar pentru southbridge s-a apelat la nForce4 SLI. Se ştie că ambele se încălzesc excesiv iar ASUS a apelat la un sistem de răcire silenţios format dintr-un heat-pipe, care preia căldura de la cele două chipset-uri şi o dirijează către un radiator de cupru amplasat în zona socket-ului de procesor. Ultra PRO a ales pentru stocare o matrice Raid 0 compusă din două unităţi HDD Hitachi de 400GB. În schimbul cooler-ului standard s-a ales răcirea Athlon-ului FX-57 cu Gigabyte G-Power compus dintr-un radiator de aluminiu, trei heat-pipe-uri şi un ventilator a cărui turaţie poate fi controlată de la un potenţiometru.

PERFORMANŢE

A obţinut locul secund la mică diferenţă de prima treaptă a podiumului, pe care s-a aflat un sistem ale cărei plăci grafice au fost supratactate. Alocarea a 32 de canale PCI-Express plăcilor grafice nu a fost îndeajuns pentru a suplini diferenţa frecvenţelor de tact. La două dintre teste a reuşit să fie totuşi cel mai rapid: în Aquamark3, cu scorul 98491, şi în 3DMark2001, unde a punctat 33665. Nivelul de zgomot se încadrează în parametri medii corespunzători testului datorită celor patru ventilatoare de sistem. Trei dintre ele sunt răspunzătoare de răcirea harddisk-urilor iar unul de 120mm de evacuarea aerului cald din zona procesorului.

CONCLUZIE

Sistemul se descurcă admirabil în faţa cerinţelor actualelor aplicaţii, fiind pregătit şi pentru perioadele care vor urma graţie dotărilor high end. Merită amintiţi cei 800GB spaţiu de stocare oferiţi de matricea RAID 0 formată din două drive-uri.





16.743 RON | 36 luni | Ultra PRO Computers

Xline Gamer Edition



Procesor: AMD Athlon64 X2 4800+ · Placă video: 2xASUS 7800GT · Placă de bază: ASUS A8N SLI Deluxe · Chipset: nForce4 SLI · Memorie: 4x512MB OCZ DDR400 Titanium · Harddisk: 2x74GB Western Digital Raptor

88.6

Sistemul Xline Gamer Edition foloseşte cel mai puternic procesor x86 la ora actuală, şi anume AMD Athlon64 X2 4800+, tactat la 2400MHz, ce are alocaţi fiecărui nucleu 1024KB cache L2.

DOTĂRI ŞI CONFIGURAŢIE

Carcasa Thermaltake Kandalf VA9000BWS poate fi transformată cu ajutorul unui kit într-una ce suportă stardardul BTX. Dimensiunile sale mari şi folosirea aluminiului ca material de construcţie se reflectă asupra întregii greutăţi a sistemului, 25kg. Dimensiunile respectabile au şi un punct forte, volumul de aer din interior, care facilitează astfel răcirea mai eficientă a componentelor. La interior aranjarea cablurilor este impecabilă, semn că acest aspect nu a fost neglijat, sistemul primind din partea redacţiei distincţia „cel mai bine asamblat”.

PERFORMANŢE

În schimbul folosirii unui procesor cu un rating mai scăzut se putea opta pentru utilizarea a două plăci video mai puternice din gama GeForce 7800GTX, care ar fi putut clasa sistemul pe primul loc. Chiar şi aşa, scorurile obţinute sunt remarcabile. Cele două plăci video ASUS GeForce 7800GT au punctat în 3DMark05 10633, iar în F.E.A.R. au depăşit pragul minim necesar de 30 de cadre pe secundă. De răcirea procesorului se ocupă un cooler standard (modelul fără heat-pipe-uri), care a reuşit să păstreze temperatura în nucleu sub 60 de grade, însă şi datorită bunei ventilaţii în interiorul carcasei. Fluxul de aer este realizat de două ventilatoare silenţioase de 12cm. Folosirea a patru module de memorie are ca efect imposibilitatea setării "comand rate"-ului la valoarea 1T, fiind blocat în 2T, afectând astfel performanţele în aplicaţii sintetice.

CONCLUZIE

Este un sistem cu performanţe foarte bune, care mai dispune însă de resurse ascunse de putere nepuse în valoare. Mă refer aici la setarea timingurilor memoriilor la valoarea indicată de producător.





11.499 RON	24 luni	Depozitul de Calculatoare

Studio GX-1 Performance Plus



Procesor: AMD Athlon64 X2 3800+ · Placă video: Gainward 7800GTX · Placă de bază: ABIT AN8 Ultra · Chipset: NVIDIA nForce4 Ultra · Memorie: 2x512MB Corsair XMS Platinum · Harddisk: 2x160GB Western Digital

77.1

Studio GX1D asamblat de IT Direct se deosebeşte de celelalte competitoare în primul rând prin culoarea albă a carcasei P150, recent lansate de Antec.

DOTĂRI ŞI CONFIGURAŢIE

Remarcantă la sistem este minuţiozitatea cu care toate cablurile şi firele au fost aranjate în interiorul carcasei de dimensiuni medii. În jurul plăcii de bază ABIT AN8 Ultra au fost asamblate doar componente de calitate. S-a ales utilizarea unui procesor dual core, Athlon64 X2 3800+, care a rulat la frecvenţa standard de 2GHz. Acesta a fost răcit de un cooler Thermalright XP90C, construit integral din cupru, la care a fost ataşat un ventilator Antec de 92mm. Placa video poartă sigla Gainward şi foloseşte un chip grafic GeForce 7800GTX care a rulat la 470MHz. Nici memoria acesteia nu a scăpat de overclocking, fiind tactată la 1300MHz. Pentru a reduce nivelul de zgomot, i-a fost schimbat sistemul de răcire standard cu o soluţie Arctic Cooling Silencer.

PERFORMANŢE

Impresionant este nivelul de zgomot aproape imperceptibil, fiind cel mai silenţios calculator din test. Aceasta a fost posibilă datorită utilizării unor ventilatoare Antec a căror turaţie a fost setată la minimum, dar care şi-au făcut pe deplin datoria. Nivelul sonor redus se păstrează şi atunci când sistemul este încărcat la maximum. A ieşit câştigător la categoria sistemelor cu o singură placă grafică datorită frecvenţelor ridicate ale acesteia, apropiindu-se de unele sisteme dotate cu două acceleratoare GeForce 7800GT. Astfel, în benchmark-ul sintetic 3DMark05 a obţinut 8124 de puncte iar în Quake 4 a depăşit în ambele teste 60 de cadre pe secundă. Matricea RAID oferă 300GB spaţiu de stocare accesibili la viteza maximă de 88MB/s, valoare găsită cu SiSoft Sandra 2005.

CONCLUZIE

Asamblarea impecabilă, nivelul redus de zgomot şi configuraţia echilibrată ale lui Studio GX1D i-au adus acestuia distincţia „alegerea redacţiei”.





6050 RON | 36 luni | IT Direct

Kinetix V16i



Procesor: Intel Pentium 4 820 2.8GHz · Placă video: ASUS 7800GTX · Placă de bază: ASUS P5WD2 · Chipset: Intel 955X · Memorie: 4x512 DDR2-900 Kingston HyperX · Harddisk: 2x160GB Samsung

71.0

Sistemul propus de Tornado foloseşte o configuraţie bazată pe platformă Intel, fiind singura participantă la test de acest gen.

DOTĂRI ŞI CONFIGURAŢIE

Se ştie că procesoarele Intel sunt inferioare la performanţe în jocuri celor AMD, însă în cazul de faţă, prin folosirea unui model dual core, diferenţa a fost surmontată. Pe placa de bază ASUS P5WD2 Deluxe a fost montat procesorul Pentium D 820 tactat la 2.8GHz, de răcirea căruia s-a ocupat un cooler standard, destul de gălăgios de altfel. S-a ales utilizarea a patru module de memorie de 512MB fiecare, produse de Kingstone, certificate DDR900, dar care au funcţionat doar la 667MHz. Capitolul stocare este reprezentat de două harddisk-uri Samsung de 160GB, care, spre suprinderea noastră, nu au fost instalate într-o matrice RAID, fiind lăsate ca atare. Dintre componente mai merită menţionate unitatea optică LITE-ON SHW-1635S, sursa de alimentare de 450W şi carcasa ATX Kinetix.

PERFORMANŢE

Performanţele se situează la nivelul oferit de plăcile video motorizate de chip-ul GeForce 7800GTX. A depăşit în teste sisteme dotate cu acceleratoare video GeForce7800GT şi Radeon X850, dar s-a situat sub configuraţiile SLI. Majoritatea jocurilor au rulat la peste 50 de cadre pe secundă, excepţie făcând bineînţeles F.E.A.R., care ar rula acceptabil în rezoluţii şi setări de calitate inferioare celor utilizate de noi. Rolul ventilatoarelor de sistem lipsă a fost preluat de cele ale sursei de alimentare, care din această cauză s-a încălzit excesiv, o parte din căldură fiind cedată şi carcasei. Chiar dacă singurele ventilatoare din calculator au fost cele ale sursei de alimentare, cel de pe placa video şi procesor, acestea au fost îndeajuns pentru ca nivelul zgomotului emis să fie deranjant.

CONCLUZIE

Este un sistem adresat fanilor Intel cu performanţe foarte bune în aplicaţiile actuale, dacă nu îl raportăm la ceilalţi competitori.





8228 RON | 36 luni | Tornado Sistems

	Nemesis FX-57 DUO GTX	Ultra Games Pro	Xline Gamer Edition	RPC Xprt	Giga Game
					
Detalii tehnice					
Procesor	AMD Athlon FX-57	AMD Athlon FX-57	AMD Athlon64 X2 4800+	AMD Athlon64 3500+	AMD Athlon FX-57
Socket	939	939	939	939	939
Placă video	2xXFX 7800GTX	2xASUS 7800GTX	2xASUS 7800GT	2xASUS 7800GTX	2xGigabyte 7800GT
Interfață video	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express
Placă de bază	DFI LANPARTY UT nF4 SLI-D	ASUS A8N32-SLI	ASUS A8N SLI Deluxe	ASUS A8N SLI Deluxe	Gigabyte K8NXP-SLI
Memorie	2x512MB Crucial Ballistix Tracer	2x1024MB Corsair XMS Platinum	4x512 OCZ DDR400 Titanium	2x1024MB DDR400 Sycron	2x512MB OCZ EL DDR PC-5000
HDD	2x300GB Maxtor	2x400GB Hitachi	2x74GB WD Raptor	250GB Western Digital	2x74GB WD Raptor
Placă de sunet	Creative SB X-FI	Realtek AC'97	Creative Audigy2	Realtek AC'97	Creative SB X-FI Fatality FPS
Unitate optică	LG 4163B + LG 8163B	LG 4163B	Plextor PX-716SA	ASUS DRW-1608P	DVD Writer Pioneer 110
Carcasă	Akasa Eclipse 62	Chieftec BX-02B-B-B	Thermaltake Kandalf	RPC	Antec P180
Sursă	Enermax Liberty 620W	Antec True Power II 530W	Thermaltake Purepower 460W	420W	Antec True Power II 550W
Cooler procesor	Thermalright XP90C	Gigabyte G-Power Cooler	BOX	BOX	3D Gigabyte GH-PDU21-MF
Ventilatoare de sistem	2	4	4	0	4
Chipset	NVIDIA nForce4 SLI	NVIDIA nForce4 SLI X16	NVIDIA nForce4 SLI	NVIDIA nForce4 SLI	NVIDIA nForce4 SLI
Slot-uri PCI/PCI Express 1x	2/2	3/1	3/1	3/2	2/2
Slot-uri memorie libere	2	2	0	2	2
Gb LAN/Dual LAN	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da
Porturi USB 2.0	8	5	8	4	6
Porturi Firewire	2	0	3	1	1
Porturi IDE/SATA	2/4	2/4	2/8	2/8	2/8
Card reader	SD/MMC/MS/CF/SM	SD/MMC/MS/CF	Nu	Nu	Nu
Dimensiuni	560x460x240mm	540x522x205mm	560x530x220mm	485x420x180mm	541x505x206mm
Greutate	17kg	18kg	25kg	14kg	21kg
Sistem de operare	Windows XP Professional	Windows XP Professional	Windows XP Professional	Windows XP Professional	Windows XP Professional
Extra	Fan controller	Tuner TV			Manual în română
Extra	Front Panel	Fan & voltage controller			
Rezultate jocuri					
Far Cry 1280x1024 4xAA/8xAF	150.43	142.15	124.51	110.08	118.45
Far Cry 1600x1200 4xAA/8xAF	126.9	112.03	98.62	106.5	90.53
DOOM 3 1280x1024 4xAA/8xAF	119.9	110.2	96.2	91.2	87.1
DOOM 3 1600x1200 4xAA/8xAF	97.7	88.6	77.8	79.1	67.9
Half Life 2 1280x1024 4xAA/8xAF	119.43	115.71	98.9	94.84	86
Half Life 2 1600x1200 4xAA/8xAF	111.89	105.31	90.92	79.97	71.4
F.E.A.R. 1280X960 4xAA/8xAF	63	55	48	55	43
F.E.A.R. 1600x1200 4xAA/8xAF	43	39	34	39	31
Quake 4 1280x1024 4xAA/8xAF	105.1	96.5	78.2	86.9	90.1
Quake 4 1600x1200 4xAA/8xAF	89	83	64.7	75.6	59.9
Rezultate aplicații sintetice					
Aquamark3 Default	98447	98491	81419	75022	86250
Commanche4 640x480	86.62	87.27	74.35	59.83	82.83
PCMark05 Default	5066	5162	6054	4136	4914
3DMark2001 Default	32440	33665	27840	23361	29075
3DMark03 Default	30126	27782	24303	25498	19563
3DMark05 Default	12876	12448	10633	10053	9157
SiSoft Sandra 2005 CPU Dhry	11833 MIPS	11830 MIPS	20348 MIPS	9295 MIPS	11693 MIPS
SiSoft Sandra 2005 Mem	6025MB/s	5987MB/s	4718MB/s	4754MB/s	4815 MB/s
SiSoft Sandra 2005 HDD	94MB/s	96MB/s	95MB/s	48MB/s	107MB/s
Arhivare WinRAR	3' 39"	3' 42"	4' 16"	4' 43"	4' 05"
Note					
Asamblare	78.00	66.00	84.00	59.00	73.00
Configurare	93.00	78.00	83.00	86.00	66.00
Dotări	100.00	92.00	93.00	75.00	92.00
Performanță aplicații sintetice	99.29	98.60	82.95	81.45	86.61
Performanță jocuri	99.92	93.58	91.97	84.71	77.73
Verdict final	**97.04**	**90.11**	**88.58**	**80.65**	**79.29**

Best Avenger AX435	Studio GX-1 Performance Plus	Kinetix V16i	Extreme Games AMD	Tape Gamer	
					
					Detalii tehnice
AMD Athlon64 3500+	AMD Athlon64 X2 3800+	Intel Pentium 4 820 2.8GHz	AMD Athlon64 3500+	AMD Athlon64 X2 4600+	Procesor
939	939	LGA775	939	939	Socket
2xXFX 7800GT	Gainward 7800GTX	ASUS 7800GTX	Leadtek WinFast 7800GT Extreme	ASUS Radeon X850 XT	Placă video
PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express	PCI-Express	Interfață video
ABIT Fatal1ty AN8 SLI	ABIT AN8 Ultra	ASUS P5WD2	MSI K8N SLI Platinum	ASUS A8N SLI Premium	Placă de bază
2x512MB DDR400 Mushkin Redline	2x512MB Corsair XMS Platinum	4x512MB DDR2-900 Kingston HyperX	2x512 DDR433	2x512MB Mushkin PC3200	Memorie
400GB Seagate	2x160GB Wester Digital	2x160GB Samsung	2x160GB Samsung	2x200GB Seagate	HDD
ABIT AudioMAX	ABIT AudioMAX	Realtek AC'97	Creative SB Live! 24 bit	Realtek AC'97	Placă de sunet
ASUS DRW-1608P	NEC ND-4550A	LITE-ON SHW-1635S	DVD Writer Writemaster	ASUS DRW-1608P	Unitate optică
Enermax CS 718B	Antec P150	Kinetix	Antec TX1050B	Antec TX1050B	Carcasă
Akasa PaxPower 550W	Antec Neo HE 430W	450W	Antec Smart Power 500W	Antec SmartPower 500W	Sursă
Arctic Cooling Freezer 64	Thermalright XP90C	BOX	BOX	BOX	Cooler procesor
3	2	0	5	1	Ventilatoare de sistem
NVIDIA nForce4 SLI	NVIDIA nForce 4 Ultra	Intel 955X	NVIDIA nForce4 SLI	NVIDIA nForce4 SLI	Chipset
2/2	3/2	3/1	3/0	3/2	Slot-uri PCI/PCI Express 1x
2	2	0	2	2	Slot-uri memorie libere
Da/Nu	Da/Nu	Da/Da	Da/Nu	Da/Da	Gb LAN/Dual LAN
10	6	8	6	10	Porturi USB 2.0
3	2	1	1	2	Porturi Firewire
2/4	2/4	4/4	2/4	2/8	Porturi IDE/SATA
Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Card reader
560x480x200mm	470x445x206mm	480x460x220	523x472x206mm	523x472x206mm	Dimensiuni
19kg	16kg	11kg	19kg	18kg	Greutate
Windows XP Professional	Windows XP Professional	Windows XP Professional	Windows XP 64bit Edition	Windows XP Professional	Sistem de operare
ABIT mGURU Panel	ABIT Q-OTES		Manual în română		Extra
ABIT Dual OTES					Extra
					Rezultate jocuri
123.15	95.43	93.23	80.2	78.68	Far Cry 1280x1024 4xAA/8xAF
104.58	70.95	68.96	65.06	59.98	Far Cry 1600x1200 4xAA/8xAF
95.2	77.1	70.8	68.2	46.7	DOOM 3 1280x1024 4xAA/8xAF
80.8	57	52.5	50.1	34.1	DOOM 3 1600x1200 4xAA/8xAF
91.96	79.72	73.4	73.32	65.34	Half Life 2 1280x1024 4xAA/8xAF
88.34	65.87	63.6	61.34	53.56	Half Life 2 1600x1200 4xAA/8xAF
52	35	34	32	27	F.E.A.R. 1280X960 4xAA/8xAF
36	25	24	23	17	F.E.A.R. 1600x1200 4xAA/8xAF
52.6	84.8	78.9	75.3	48.7	Quake 4 1280x1024 4xAA/8xAF
40.3	62.3	58.1	54.6	36.1	Quake 4 1600x1200 4xAA/8xAF
					Rezultate aplicații sintetice
79344	83744	80090	N/A	71130	Aquamark3 Default
67.83	73.75	59.11	64.9	68.97	Commanche4 640x480
4301	4233	5274	4141	3980	PCMark05 Default
26588	23002	21459	23383	24670	3DMark2001 Default
24927	16925	16072	15370	12569	3DMark03 Default
10217	8124	7184	7421	6199	3DMark05 Default
9300 MIPS	16950 MIPS	15194 MIPS	10933 MIPS	20354 MIPS	SiSoft Sandra 2005 CPU Dhry
5740MB/s	5223MB/s	5032MB/s	5769 MB/s	4692MB/s	SiSoft Sandra 2005 Mem
58MB/s	88MB/S	52MB/s	95MB/s	85MB/s	SiSoft Sandra 2005 HDD
4' 19"	4' 19"	5' 06"	4' 17"	4' 57"	Arhivare WinRAR
					Note
59.00	82.00	69.00	71.00	52.00	Asamblare
75.00	90.00	78.00	69.00	73.00	Configurare
81.00	85.00	66.00	87.00	79.00	Dotări
84.79	80.59	78.95	73.59	74.08	Performanță aplicații sintetice
79.45	70.51	67.81	65.18	55.81	Performanță jocuri
78.18	**77.07**	**71.00**	**70.01**	**63.12**	**Verdict final**



FRECVENŢĂ VS. LATENŢĂ
PE CARE O ALEGEM?

Nu de puţine ori, în faţa ofertelor producătorilor de memorii am fost cuprinşi de nedumerire, neştiind ce să alegem: pe cele cu frecvenţe ridicate, care încalcă standardul DDR, sau pe cele cu timpi de acces cât mai scăzuţi?

TIPURILE DE MEMORII DDR ŞI DDR2

se caracterizează în primul rând prin frecvenţă şi în al doilea prin timpii de acces (latenţă). O memorie este mai rapidă cu cât frecvenţa ei de funcţionare este mai ridicată şi cu cât latenţele sale sunt mai mici. Totuşi, latenţele mici sunt un prag în calea creşterii frecvenţei şi viceversa. Suntem puşi în faţa unei dileme, neştiind de multe ori ce alegere să facem, latenţe şi frecvenţe mici sau latenţe şi frecvenţe ridicate?

În acest articol vom analiza comportarea mai multor kit-uri dual channel la frecvenţa standard DDR400 cu latenţe cât mai strânse (2/2/2/5), respectiv la frecvenţa maximă specificată de producător. De asemenea, am vrut să aflăm care este sporul de performanţă între latenţele 2/2/2/5 şi 3/4/4/10 rulate la aceeaşi frecvenţă, 400MHz.

PLATFORMA DE TEST

Am utilizat o configuraţie medie construită în jurul plăcii de bază ASUS A8N-SLI Deluxe dotate cu un procesor Athlon64 3000+. Am încercat, pe parcursul testului, să păstrăm frecvenţa procesorului cât mai aproape de valoarea standard pentru ca doar parametrii memoriei să difere. Placa video folosită a fost un ATI Radeon X800 GTO cu 256MB, iar harddisk-ul Seagate Baracuda 7200.7 de 80GB a avut instalat sistemul de operare Windows XP Professional cu SP2 şi versiunea DirectX 9.0c disponibilă pe DVD-ul jocului F.E.A.R.

PROCEDURA DE TESTARE

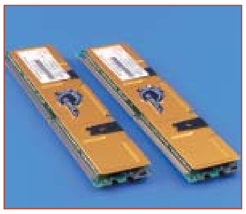
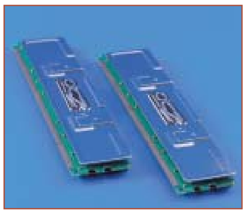
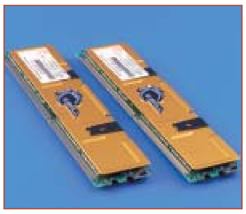
Iniţial, memoriile au fost testate la frecvenţa DDR400, căutând timingurile cele mai mici, care în general au fost 2/2/2/5. Testele au fost repetate după ce am setat parametrii de funcţionare ai memoriilor la cei maximi specificaţi de producător. Dacă au existat erori din cauza ridicării prea mult a frecvenţei FSB-ului, am redus multiplicatorul HT la 4X, iar pe cel al procesorului chiar la 6X de la valoarea standard 9X. În jocuri am utilizat o rezoluţie inferioară, 800x600, cu detalii medii pentru ca acceleratorul grafic să nu influenţeze prea mult rezultatele. Ca aplicaţii sintetice am utilizat suitele 3DMark2001, 3DMark05 şi PCMark05 de la compania Futuremark. De asemenea, am analizat rata efectivă de transfer cu aplicaţiile Everest 2.20, SiSoft Sandra 2005 SR2, Cachemem 2.65 şi Memtes86+ 1.86. În test au mai fost incluse Aquamark3 rulat la setări default şi Commanche 4 la rezoluţia 640x480.

CONCURENŢII

G.Skil F1-4800DSU2-1GBFR este un kit dual channel de 1GB ale cărui specificaţii ajung la DDR600 cu latenţe destul de strânse, 2.5/4/4/8. Aceste valori se ating la tensiuni de alimentare relativ mici, între 2.7 şi 2.9V. Chiar dacă nu se încing prea tare, memoriile sunt dotate cu radiatoare, utile mai ales într-o carcasă ventilată necorespunzător. În teste au rulat fără probleme la specificaţiile maxime (600MHz, 2.5/4/4/8), obţinând un spor de peste 22% în Memtest86, în comparaţie cu scorul obţinut la DDR400. Cel de-al doilea kit de memorii G.Skill prezent la test diferă de primul doar prin frecvenţa maximă de funcţionare, redusă la 550MHz.

Crucial a participat cu modelul Ballistix Tracer format din două module de 512MB. Specificaţiile acestora ajung la 500MHz cu timingurile 2.5/4/4/8 şi tensiunea de alimentare 2.8V.. În teste, memoriile au fost tactate la o frecvenţă cu puţin peste valoarea inscripţionată pe ele, şi anume 520MHz. Totul din cauza plăcii de bază, care fie reducea frecvenţa procesorului sub 1800MHz, fie o ridica prea mult, afectând considerabil rezultatele. Un aspect destul de important al acestor memorii, mai ales pentru utilizatorii entuziaşti, îl reprezintă posibilitatea lor de a lucra cu latenţa CAS 1.5.

Cele mai rapide memorii din test au fost OCZ EL DDR PC-5000 Platinum DFI nF4 Special, care au inscripţionată frecvenţa maximă 625MHz. Pentru a putea atinge această valoare a fost necesar să se intervină asupra latenţelor, ajunse la 3/4/4/10 şi toate la doar 2.85V. Dacă se doreşte creşterea performanţelor, se poate încerca, în funcţie de configuraţie, să se scadă latenţele, fiind necesară în acest sens creşterea tensiunii de alimentare. Pe site-ul producătorului este indicată o valoare maximă acceptată de 3V şi din cauza aceasta s-a apelat la utilizarea radiatoarelor din cupru.

	G.Skill F1-4800DSU2-1GBFR	OCZ EL DDR PC-5000 Platinum DFI nF4 Special	G.Skill F1-4400DSU2-1GBFC	Crucial Ballistix Tracer	Transcend DDR500
					
Distribuitor	TOP QUALITY COMPUTERS	Caro Group/Depozitul de Calculatoare	TOP QUALITY COMPUTERS	Best Computers/pc-coolers.ro	N/A
Preţ	1009 RON	1398 RON	817 RON	880 RON	N/A
Garanţie	Lifetime	Lifetime	Lifetime	Lifetime	N/A
Specificaţii tehnice					
Capacitate	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB
Frecvenţă maximă de funcţionare	600MHz	625MHz	550MHz	500MHz	500MHz
Lăţime de bandă maximă	4800MB/s	5000MB/s	4400MB/s	4000MB/s	4000MB/s
Timinguri	2.5/4/4/8	3/4/4/10	2.5/4/4/8	2.5/4/4/8	3/4/4/8
Command rate	2T	2T	2T	2T	2T
Tensiune alimentare	2.7-2.9V	2.85V	2.7-2.9V	2.8V	2.6V
Radiatoare	Da	Da	Da	Da	Da

Rezultate teste

	OCZ EL DDR PC-5000 Platinum DFI nF4 Special	
Frecvenţă funcţionare	400MHz	400MHz
Timing-uri	3/4/4/10	2/2/2/5
Tensiune alimentare	2.6V	2.65V
Frecvenţă procesor	1800MHz	1800MHz
HTT/multiplicator	200MHz/5x	200MHz/5x
Rezultate teste		
Memtest86	1964	2143
Cachemem Read	2803,7	2971,3
Cachemem Write	1693,4	1713,6
Everest Read	4969	5261
Everest Write	1739	1764
SiSoft Sandra 2005 Int	4519	4619
SiSoft Sandra 2005 Float	4563	4651
PCMark05 Mem	3306	3397
3DMark2001 Default	19423	20459
3DMark2005 Default	4453	4471
Aquamark3 Default	56330	58016
Commanche 4 640x480	54,66	56,02
F.E.A.R. 800X600	72	74
Quake 4 800x600	64,5	67

Rezultatele testelor sintetice relevă o creştere mare a lăţimii de bandă cu un maxim de aproape 53% în Cachemem. Transcend DDR500 foloseşte specificaţiile de alimentare de la standardul DDR400, şi anume 2.6V. În teste nu am reuşit să atingem frecvenţa 500MHz, maximul fiind 480MHz cu timingurile 3/4/4/8, iar în acest caz procesorul a rulat subtactat la 1680MHz, influenţând scorurile în regim de overclocking.

CONZLUZIE

În general, aplicaţiile sintetice analizează efectiv doar lăţimea de bandă a memoriilor iar în cazul creşterii frecvenţelor rezultatele se văd imediat şi sunt considerabile. În schimb, în cazul unui joc la mijloc sunt mai mulţi factori care influenţează numărul de cadre pe secundă la care acesta rulează. Astfel, impactul unor memorii supratactate este mai mic, de multe ori insesizabil. Acest aspect se poate observa şi din tabelul comparativ, care indică de multe ori sporuri considerabile de 10-20% în aplicaţii sintetice şi doar 2-7% în jocuri. Să luăm de exemplu comportarea memoriilor OCZ, care în 3DMark05 au avut o creştere de 25 de puncte în condiţiile în care frecvenţa a fost ridicată cu mai mult de 50%. Chiar dacă sunt mici, diferenţe există şi sunt în favoarea frecvenţelor mai mari şi în dauna latenţelor scăzute. În cazul tehnologiei DDR2 lucrurile nu stau la fel, deoarece timpul lor de acces la frecvenţe ridicate este foarte mare (CAS 4 şi chiar 5) iar performanţele tind să fie mai bune pentru timinguri scăzute. Adevăratul avantaj al memoriilor rapide care rulează la peste 500MHz se vede totuşi la overclocking-ul procesorului, unde acestea reprezentau un prag în atingerea unor frecvenţe mari ale FSB-ului. Dacă luăm în calcul că pe lângă tactarea memoriilor la mai mult de 400MHz va creşte şi frecvenţa procesorului, vom avea într-un final creşteri de performanţă mult mai mari decât cele din acest test, unde am încercat păstrarea parametrilor procesorului la valori standard. În cel de-al doilea tabel, în care am analizat rezultatele obţinute la timinguri diferite, însă la aceeaşi frecvenţă, observăm o creştere de sub 4% pentru latenţele mai strânse. Ramâne la aprecierea fiecăruia dacă merită sau nu să plătim mai mult pentru memoriile DDR400 cu timpi de acces 2/2/2/5 în schimbul unora din gama value (3/4/4/8).

Ştefan Matei

Rezultate teste

	G.Skill F1-4800DSU2-1GBFR		OCZ EL DDR PC-5000 Platinum DFI nF4 Special		G.Skill F1-4400DSU2-1GBFC		Crucial Ballistix Tracer		Transcend DDR500	
Frecvenţă funcţionare	400MHz	600MHz	400MHz	626MHz	400MHz	550MHz	400MHz	520MHz	400MHz	480MHz
Timinguri	2/2/2/5	2.5/4/4/8	2/2/2/5	3/4/4/10	2/2/2/5	2.5/4/4/8	2/2/2/5	2.5/4/4/8	3/3/3/8	3/4/4/8
Tensiune alimentare	2.8V	2.9V	2.65V	2.85V	2.65V	2.7V	2.8V	2.8V	2.6V	2.6V
Frecvenţă procesor	1800MHz	1800Mhz	1800MHz	1878MHz	1800MHz	1917MHz	1800MHz	1820MHz	1800MHz	1680MHz
HTT/multiplicator	200MHz/5x	300MHz/4x	200MHz/5x	313MHz/4x	200MHz/5x	295MHz/4x	200MHz/5x	260/4x	200MHz/5x	240MHz/4x
Rezultate teste										
Memtest86	2143	2616	2143	2628	2148	2502	2143	2377	2019	2247
Cachemem Read	2968,1	3474,1	2971,3	3513,3	2975,4	3448,3	2976,1	3228,2	2804,7	3057,4
Cachemem Write	1708,7	2533,3	1713,6	2621,2	1688,8	2372,8	1717,5	2229,9	1651,9	1994,1
Everest Read	5258	5560	5261	5626	5254	5620	5320	5289	5073	5254
Everest Write	1769	2485	1764	2577	1774	2230	1774	2115	1655	1801
SiSoft Sandra 2005 Int	4618	5249	4619	5431	4608	5461	4619	5172	4546	5004
SiSoft Sandra 2005 Float	4652	5172	4651	5364	4654	5386	4651	5106	4586	4955
PCMark05 Mem	3389	3608	3397	3750	3397	3791	3382	3611	3295	3526
3DMark2001 Default	20327	21078	20459	21657	20409	21572	20271	20685	18561	19605
3DMark2005 Default	4462	4477	4471	4496	4469	4498	4468	4477	4450	4472
Aquamark3 Default	58046	59732	58016	61168	58138	61236	58027	59138	56666	58649
Commanche 4 640x480	56,19	57,39	56,02	59,48	55,97	59,99	56,1	57,03	55,47	57,61
F.E.A.R. 800X600	74	75	74	75	73	74	73	74	74	75
Quake 4 800x600	71,2	74,3	67	76	67	76,4	67	72,3	69	73,4

3x Cyber-shot DSC-W5

- Rezoluție efectivă 5.1 megapixeli
- Zoom Optic 3x (6x Zoom digital de precizie, 12x Smart Zoom în VGA)
- Carl Zeiss Vario-Tessar
- F2.8-5.2, 38-114mm (35mm conversion)
- Macro 6cm
- 2.5" LCD (115mii de pixeli)
- 32MB Memorie Internă
- Auto/ P Auto / Expunere manuală
- SCN 7 moduri (Twilight/Twilight portrait/ Landscape/Soft snap/Candle/Snow/Beach)

UMFLĂ POTUL!

SONY





Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.

Mențiuni:
Premiile sunt oferite de
SONY
www.sony.ro

Termenul limită al concursului este 6 ianuarie 2006 data poștei. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 73 XtremPC

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

Canon
PIXMA iP4200







iP4200 este o imprimantă ink-jet produsă de Canon care oferă posibilitatea de a imprima fotografii pe hârtie special creată pentru aceasta.

DOTĂRI

Conectarea imprimantei la un calculator s-a făcut extrem de simplu, prin intermediul unui cablu USB 2.0 ce asigură o viteză sporită a transferului de date între PC şi periferc (cablul nu este livrat împreună cu imprimanta). Imprimarea paginilor alb-negru se realizează cu o viteză de 29 de pagini pe minut, iar pentru cele color viteza scade la 19 pagini pe minut. În cazul fotografiilor imprimate pe hârtia foto specială livrată împreună cu imprimanta (cu dimensiunea de 10x15cm) viteza de imprimare a unei poze este de aproximativ 50 de secunde (timp efectiv de printare). Tipărirea pozelor se poate face şi fără ajutorul unui PC, prin simpla conectare a camerei foto la interfaţa PictBridge USB situată în partea fortală a imprimantei. PIXMA iP4200 permite şi imprimarea directă a CD-urilor sau a DVD-urilor (de 8 sau 12cm în diametru), folosind adaptorul special creat pentru acest tip de imprimări.

CALITATE IMPRIMARE

Textul imprimat pe o coală de hârtie A4 a fost curat şi lizibil chiar dacă au fost folosite fonturi cu o dimensiune redusă. Probleme au fost întâmpinate în momentul în care s-a încercat reproducerea culorii gri. Calitatea foto este asigurată în primul rând de rezoluţia impresionantă a imprimantei de 9600x2400dpi. Culorile sunt vii şi foarte apropiate de cele ale originalului, iar nivelul detaliilor surprinse în fotografia digitală se regăseşte şi în fotografia fizică. Pozele au un luciu aparte (dacă sunt imprimate pe hârtia foto livrată), asemănător fotografiilor clasice şi rezistă destul de bine la apă.

CONCLUZIE

Silenţiozitatea, designul, construcţia robustă şi calitatea foto formează careul de aşi pe care se bazează Canon PIXMA iP4200. Imprimanta ar sta foarte bine pe biroul de la serviciu, dar poate fi şi o alegere excelentă pentru uzul personal.

Preţ	Garanţie	Distribuitor
535 RON	12 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice

Tehnologie: **Bubble Jet** · Rezoluţie maximă: **9600x2400dpi** · Dimensiune fotografie: **10x15cm** Display LCD: **Nu** · Conectare USB 2.0: **Da** · Format hârtie: **A4, A5, B5, Letter etc.** • Viteză imprimare monochrom: **29ppm** · Viteză imprimare color: **19ppm** · Dimensiuni: **419x299x160mm** • Greutate: **6,5kg**

Performanţe

Calitate foto: **9** Dotări: **8.7**

8.9

Samsung
SPP-2040B







SPP-2040B este o imprimantă foto compactă, cu un aspect plăcut şi care utilizează tehnologia Dye Sublimation pentru imprimarea fotografiilor.

DOTĂRI

Imprimanta este dotată cu un LCD de 2 inch pe care pot fi afişate fotografiile care vor urma a fi tipărite. Conectivitatea este asigurată de un dongle Bluetooth pe USB livrat împreună cu imprimanta şi de mufa USB 2.0. Din păcate, cablul de legătură la PC lipseşte cu desăvârşire. În pachetul original se mai găsesc: un pachet cu zece coli de hârtie fotografică, un ribon cu ajutorul căruia se pot printa numai cele zece mostre, cablul de alimentare şi manualul. Imprimarea se face în patru paşi prin sublimarea celor trei culori de bază (roşu, verde şi albastru), plus cel de-al patrulea strat, care joacă un rol de protecţie. Pentru a uşura munca oricărui posesor de cameră foto digitală imprimanta poate tipări direct de pe un card de memorie, oferind suport pentru Compact Flash I şi II, Microdrive, Smart Media, SD, MMC, Memory Stick şi XD Pictrure Card.

CALITATE FOTO

Fotografiile au dimensiunea de 10x15cm şi o rezoluţie maximă de 300x300dpi. Calitatea acestora se apropie foarte mult de cea a fotografiilor clasice, dar, faţă de imaginea originală, poza imprimată este puţin întunecată. Timpul necesar imprimării unei poze este de aproximativ 70 de secunde. Producătorul ne asigură că pozele sunt impermeabile şi nu au de suferit dacă sunt udate sau chiar spălate, afirmaţie care s-a dovedit a fi adevărată în urma testelor efectuate.

CONCLUZIE

Uşoară şi practică, Samsung SPP-2040B este una dintre cele mai bune soluţii pentru imprimarea rapidă şi facilă a fotografiilor. Raportul preţ/calitate este un factor ce joacă un rol important în momentul în care dorim să cumpărăm un produs nou, iar cei aproximativ 11.000 lei vechi pentru o poză sunt pe deplin meritaţi.

Preţ	Garanţie	Distribuitor
663 RON	12 luni	DECK Computers International

Detalii tehnice

Tehnologie: **Dye Sublimation** · Rezoluţie maximă: **300x300dpi** · Dimensiune fotografie: **10x15cm** Display LCD: **2 inch** · Conectare USB 2.0: **Da** · Bluetooth: **Da** • Memorie: **4MB Flash, 32MB DRAM** Dimensiuni: **180x137x66mm** • Greutate: **1089g**

Performanţe

Calitate foto: **8.7** Dotări: **9.4**

9.1


www.TRENDNET.com
It covers
this
much!
TRENDnet
TEW-611BRP
Acoperire mai mare cu MIMO
MIMO (Multiple Input, Multiple Output) este o noua tehnologie wireless inteligenta, care foloseste mai multe antene pentru a atenua eventualele interferente si a mari aria de acoperire a semnalului WiFi al clientilor dumneavoastra. Aceasta determina cresterea vitezei de 8 ori pentru un 802.11g obisnuit si marirea ariei de acoperire cu 800% . Astfel, birourile mici pot obtine viteze WiFi mai mari, pe distante mai lungi. Noua tehnologie TRENDnet, MIMO, este ideala pentru utilizatorii care au nevoie de o conexiune stabila pentru streamingul media, cat si pentru cei care folosesc VoIP.
TEW-601PC
MIMO TECHNOLOGY 108 g EXTENDED RANGE
8x 800%
TEW-610APB
TEW-603PI
DEPOZITUL DE CALCULATOARE
www.DC-shop.ro
ROMSOFT
THE HARDWARE COMPANY
www.romsoft.ro
What's Next in Networking
WIRELESS
FIBER
GIGABIT
ROUTER
PRINT SERVER
KVM
MEDIAnet

Samsung
Pro815







Pro815 este o cameră digitală care a făcut o primă impresie foarte bună datorită construcţiei robuste, celor două ecrane LCD de mari dimensiuni şi zoom-ului optic de 15x.

DOTĂRI

În cutia în care este livrat aparatul se găsesc încărcătorul pentru acumulator, un cablu video şi unul USB (pentru conectarea directă la calculator), manualul şi CD-ul cu drivere. Senzorul CCD este capabil să capteze imagini de 8MP la o rezoluţie maximă de 3264x2448, iar pe cele două ecrane LCD de 3,5 inch şi 1,4 inch sunt afişate extrem de multe informaţii referitoare la starea de lucru a camerei şi la setările active. Acestea oferă o vizibilitate bună atât în interior, cât şi in exterior. Samsung Pro815 are de suferit foarte mult la capitolul ergonomie în special din cauza celor 910g (cu tot cu acumulator) şi a modului de schimbare a parametrilor. Pentru salvarea pozelor se pot folosi carduri de memorie Compact Flash. Modul de navigare prin meniul camerei nu este unul tocmai ergonomic iar accesul greoi la anumite taste poate îngreuna lucrul cu aparatul.

CALITATE FOTO

Focalizarea fotografiilor se poate face manual sau automat în maximum 16 puncte, sensibilitatea poate lua valori cuprinse între ISO50 şi ISO400, iar balansul de alb are şase moduri prestabilite şi trei personalizabile. Calitatea fotografiilor este excelentă dacă este folosit un trepied (deşi mai pot apărea unele aberaţii cromatice), dar dacă acesta nu este în dotare se face simţită lipsa stabilizatorului de imagine, fotografiile rezultate fiind neclare.

CONCLUZIE

Samsung Pro815 nu este un aparat foto pentru vacanţa la mare sau la munte, greutatea destul de mare şi lipsa unui stabilizator de imagine face aproape imposibil lucrul facil cu această cameră în afara unui studio foto profesional.

Preţ	Garanţie	Distribuitor
2876 RON	12 luni	DECK Computers International

Detalii tehnice

Pixeli efectivi: **8.0MP** · Auto focus: **TTL (16 puncte)** · Tip senzor: **2/3" CCD** · Stabilizare imagine: **Nu** Blitz extern: **Da** · Memorie internă: **Nu** · Tip memorie externă: **CF (Type I şi II)** · Card memorie inclus: **Da** · LCD: **3.5"** · Format necompresat (RAW): **Da** · Rezoluţie maximă: **3264x2448** · ISO: **Auto, 50-400** Video/Sunet: **Da/Da** · Viewfinder: **Da** · Alimentare: **Li-Ion** · Dimensiuni: **135.5x87x78.6mm** · Greutate: **870g**

Performanţe

Calitate foto: **9.1** Dotări: **8.6**

8.9

ASUS
P5N32-SLI Deluxe







P5N32-SLI Deluxe este prima placă de bază ASUS adresată procesoarelor pe Socket LGA775 dotată cu două sloturi PCI Express x16.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Aspectul plăcii este dominat de un sistem de răcire a chipset-urilor format din două heat-pipe-uri şi două radiatoare din aluminiu. Acestea preiau căldura de la chipset-urile nForce4 SLI şi o transmit unor radiatoare aflate în zona Socket-ului LGA775 cu scopul de a fi răcite de ventilatorul procesorului. Pentru o răcire mai bună a celor două radiatoare, ASUS livrează în pachet ventilatoare speciale pentru acestea. Între porturile PCI Express x16 este lăsat un spaţiu de două sloturi pentru ca unele plăci video să nu mai creeze probleme la instalarea lor în mod SLI. Pentru conectarea unităţilor de stocare sunt disponibile patru porturi SATA II (3Gbps) şi două canale ATA133. Unul dintre conectorii IDE este întors cu 90°, facilitând astfel aranjarea cablurilor în carcasă.

PERFORMANŢE

În teste a avut o comportare exemplară, fiind un produs stabil şi performant. Opţiunile de overclocking din BIOS sunt cuprinzătoare şi pot satisface orice împătimit al acestei tehnici. Ridicând FSB-ul la 217MHz am depăşit cu uşurinţă 3.9GHz cu un procesor Pentium 4 560 tactat inţial la 3.6GHz şi răcit cu un cooler standard.

CONCLUZIE

Nivelul performanţelor a ridicat P5N32-SLI Deluxe până pe primul loc în topul soluţiilor LGA775.

Preţ	Garanţie	Distribuitor
928 RON	36 luni	Depozitul de Calculatoare
928 RON	36 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Socket: **LGA775** · Chipset: **nForce4 SLI IE+nForce4 SLI** · FSB: **1066MHz** · Sloturi: **2 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 1 PCI-E x4 / 2 PCI** · Memorie / Capacitate: **DDR2 667 / 8GB** · Conectori: **6 USB 2.0, 2xGigabit LAN, S/PDIF** · ATA / RAID: **2xATA133 / 4xSerial ATA II** · Extra: **Cabluri IDE rotunjite, conector SATA extern**

Overclocking

FSB / Multiplicator: **197-400MHz / Da** · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Nu / Da**

Teste

DOOM 3 640x480	**111.9**	Conversie WAV-MP3	**30**
Halo 640x480	**118.81**	Arhivare WinACE	**4' 57”**
3DMark2001SE 640x480	**21951**	PCMark05 CPU	**4227**
Commanche 4 640x480	**63.3**	Sandra 2004 Mem. Int MB/s	**4847**
UT2004 640x480	**91.1**	PCMark05 Disk	**3919**

Performanţe

Sintetice: **4.38** Jocuri: **4.59** Dotări: **0.97**

9.94

Daewoo
HL711S







Daewoo HL711S este un monitor LCD mai puţin pretenţios şi cu performanţe medii, util celor care îşi doresc un LCD ieftin pentru uzul personal.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Monitorul nu străluceşte la capitolul dotări, pentru conectarea la un calculator existând o singură soluţie: prin intermediul conectorului D-Sub. Designul lui HL711S nu impresionează iar modul de aşezare a tastelor funcţionale nu este unul tocmai ergonomic. Navigarea prin meniul OSD inclus se face destul de greoi, dar după o anumită perioadă de acomodare lucrul cu acesta este destul de facil. Utilizatorul poate regla monitorul numai pe verticală pentru a-şi asigura cel mai bun unghi de vizibilitate asupra ecranului. Împreună cu HL711S mai sunt livrate cablul pentru conectarea la calculator, cablul de alimentare şi un manual minimal. Dimensiunile sunt limitate la 387,5x396x185mm, greutatea este de 3,9kg iar puterea consumată este de 40 W.

PERFORMANŢE

Ecranul de 17 inch suportă o rezoluţie maximă de 1280x1024 cu un refresh de 75Hz. În jocuri sau la vizionarea unui film timpul de răspuns mic este esenţial, producătorul susţinând că acesta se situează în jurul valorii de 8ms. Unghiurile de vizibilitate sunt de 150 de grade pe orizontală şi 125 de grade pe verticală, dar la prima vedere aceste valori nu sunt reale sau exacte. Contrastul de 500:1 nu impresionează iar luminozitatea de 300cd/mp este situată în limite normale pentru un astfel de monitor. Calitatea imaginii este bună în cazul în care este utilizată rezoluţia nativă.

CONCLUZIE

HL711S este o excelentă soluţie pentru instituţiile de stat care doresc să achiziţioneze monitoare LCD pentru angajaţii săi, dar şi pentru o companie nou-născută care are nevoie de un raport preţ/performanţă bun la produsele cumpărate sau pentru un sistem office achiziţionat recent.

Preţ	Garanţie	Contact
999 RON	36 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: **17 inch** · Rezoluţie maximă: **1280x1024** · Contrast: **500:1** · Luminozitate: **300cd/mp** Timp de răspuns: **8ms** · Unghi de vedere orizontal: **150** · Unghi de vedere vertical: **125** · Conectare: **D-SUB 15** · Greutate: **4kg** · Certificare: **TCO '99** · Alimentator: **Intern** · Consum: **40W** · Fixare pe perete: **Nu**

Performanţe — **8.4**

Dotări: **8.2** — Performanţă: **8.7**

LG
Flatron L1732S







Cu un design tipic LG, Flatron 1732S oferă un timp de răspuns decent şi o calitate bună a imaginii pentru un monitor din categoria sa.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Designul este simplu şi încântă ochiul, construcţia este solidă, dar nivelul dotărilor nu se situează la înălţimea aşteptărilor, iar absenţa conectorului DVI şi a unui manual de utilizare au punctat negativ la acest capitol. În schimb, 1732S permite o reglare a monitorului atât pe verticală, cât şi pe orizontală (piciorul său permite rotirea cu 180 de grade a ecranului). Reglarea şi setarea sunt realizate cu uşurinţă prin intermediul OSD-ului şi al butoanelor plasate ergonomic. Un plus la ergonomie este obţinut şi datorită soluţiei de cable management, cablul de alimentare şi cel pentru legătura cu PC-ul fiind legate de piciorul monitorului. În pachet sunt livrate cele două cabluri: unul pentru alimentare şi unul pentru conectarea la calculator, precum şi un CD cu driverele necesare.

PERFORMANŢE

Timpul de răspuns de 8ms este unul obişnuit în ziua de astăzi iar calitatea imaginii redate este bună, deşi apar unele imperfecţiuni ale acesteia chiar dacă monitorul este folosit la rezoluţia sa nativă. Luminozitatea maximă specificată este de 300 cd/mp iar contrastul este ridicat, având valoarea de 700:1. Unghiurile de vizibilitate de 160 de grade pe verticală şi pe orizontală specificate se apropie de valoarea reală. Pixelul mort situat exact în mijlocul ecranului şi-a făcut simţită prezenţa în imaginile întunecate. Diagonala vizibilă a monitorului este de 17 inch iar rezoluţia maximă este de 1280x1024 la 75Hz.

CONCLUZIE

Aspectul lui 1732S, performanţele sale şi calitatea imaginii îl fac potrivit pentru folosirea sa atât în mediul office cât şi pentru uzul personal.

Preţ	Garanţie	Contact
1209 RON	36 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: **17 inch** · Rezoluţie maximă: **1280x1024** · Contrast: **700:1** · Luminozitate: **300cd/mp** · Timp de răspuns: **8ms** · Unghi de vedere orizontal: **160** · Unghi de vedere vertical: **160** · Conectare: **D-Sub** · Greutate: **4.9kg** · Alimentator: **Intern** · Certificare: **TCO '03** · Consum: **40W** · Fixare pe perete: **Da**

Performanţe — **8.6**

Dotări: **8.1** — Performanţă: **8.9**

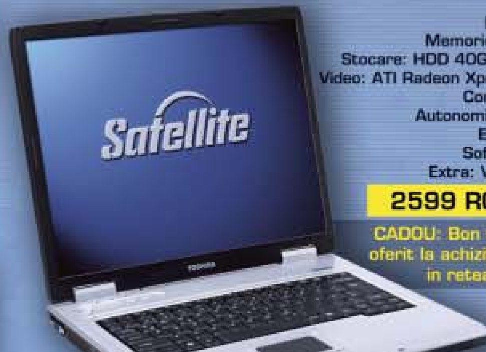
Canon PowerShot A610



1149 RON

Senzor: CCD 5 Megapixeli
Zoom: 4X Optic/ 4X Digital
Ecran: 2" TFT Vari-angle
Memorie: 32MB SD/ MMC
Altele: Procesor DIGIC II, 9-point AiAF; macro 1 cm; captura video 640x480@15fps, Waterproof Case
Greutate: 235 grame

TOSHIBA Satellite L20-181



Intel® Celeron® M 380 (1.6GHz,1MB L2, FSB 400)
Memorie: 256MB DDR2, max. 2GB
Stocare: HDD 40GB; Combo DVDROM/CDRW
Video: ATI Radeon Xpress 200M, 128MB shared
Comunicatii: LAN, Modem 56K
Autonomie: 2.49h; Greutate: 2.67kg
Ecran: 15" TFT, 1024 x 768
Software: Windows® XP Home
Extra: VGA, TV-out, PCMCIA Type II

2599 RON

CADOU: Bon valoric (1.000.000 ROL) oferit la achizitia noului model TOSHIBA in reteaua BEST/DIVERTA

TOSHIBA Satellite M70-159



5373 RON

Intel® Pentium® M 750 (1.86GHz, 2MB L2, FSB533)
Memorie: 512MB DDR2, max. 2GB
Stocare: HDD 60GB; DVDRW dual, double layer
Video: ATI Mobility Radeon X700 128MB DDR
Audio: SRS TruSurround XT, boxe Harman Kardon
Comunicatii: WiFi 802.11b/g, Bluetooth, LAN, Modem
Autonomie: 2.26h; Greutate: 2.71kg
Ecran: 15.4" TFT TruBrite, 1280 x 800
Software: Windows® XP Home
Extra: 5in1 reader, FireWire, TV-Out, Express Card

Apple iPod nano



852 RON

Capacitate: 2 GB
Autonomie: maxim 14h (4h slideshow cu muzica)
Timp incarcare: 3h (1.5h fast charge 80%)
Ecran: LCD 1.5" color /w backlight
Suport audio: (Protected) AAC, MP3 (VBR), AIFF, WAV
Suport foto: JPEG, BMP, GIF, TIFF, PSD (doar Mac) si PNG
Altele: skip free playback, acumulator Li-Ion integrat; conectare USB 2.0; casti incluse / Greutate: 42.5 grame

BEST SURFER AX130



Procesor: AMD Sempron 3000+ (socket 754, 1.8GHz, suport 64 biti)
Platforma: NVIDIA GeForce 6100 (arhitectura PCI Express, suport SATA II)
Memorie: 512MB DDR400
Harddisk: Seagate 80GB ATA100, 8MB buffer, 7200rpm
DVDRW: LG dual standard, double layer
Video: GeForce 6100 integrat (suport DX9 si Pixel Shader 3.0, 128MB share)
Audio: integrat 7.1 canale;
LAN 10/100 Mbps

1199 RON
GARANTIE: 24 luni

HP Compaq NX6125



3990 RON

AMD Turion 64 ML-34 (1.8GHz, 1MB L2)
Memorie: 512MB DDR, max. 2GB
Stocare: HDD 80GB; DVDRW dual
Video: ATI Mobility Radeon X300, 128MB shared
Comunicatii: WiFi 802.11b/g, Bluetooth, Gbit LAN,
Autonomie: 3h; Greutate: 2.72kg
Ecran: 15" TFT, 1400 x 1050
Software: Windows® XP Home
Extra: ExpressCard, FireWire, Biometric Finger Sensor

HP Photosmart R817



1099 RON

Senzor: CCD 5.1 Megapixeli
Zoom: 5X Optic/ 8X Digital
Ecran: 2" TFT
Memorie: 32MB (intern); SD
Altele: HP Real Life technologies, lentile Pentax, macro 3cm, full manual mode, multi-zone auto focus, captura video VGA@30fps, acumulator Li-Ion inclus
Greutate: 160 grame

PROMO HP: pentru orice camera R817 achizitionata in perioada 1 decembrie 2005 - 31 ianuarie 2006 primiti cadou un mp3 player Apple iPod Shuffle 512MB.

Monitor ASUS PM17TS



Diagonala: 17"
Tehnologie: TN + Film
Contrast: 600:1
Stralucire: 400 cd/m2
Latenta: 8 ms
Unghiuri (H/V): 140/ 130
Rezolutie nativa 1280 x 1024
Altele: D-sub, DVI-D, boxe, consum 36W

999 RON
GARANTIE: 36 luni

CRUCIAL Ballistix Tracer 1GB DDR PC 4000



881 RON

Capacitate: 1GB
Standard: PC4000
Latenta: 2.5-4-4-8
Package: 2 x 512
Extra: LED-uri nivel activitate, radiator si PCB negru

Memoriile folosesc cipuri Micron si sunt fabricate in SUA de Micron Technology Inc.
GARANTIE LIFETIME

Memorie DDR MUSHKIN High Performance Blue Line



Capacitate: 1 GB
Standard: PC 3200
Latenta: 2-3-3-6
Radiator: Da
Package: 2 x 512
Altele: Jet Black
6 Layer PCB, 2.6 - 2.8V
GARANTIE: 36 luni

580 RON

Placa video XFX PV-T42G-UAD7



1099 RON
GARANTIE: 36 luni

Procesor: GeForce 6800 GS
Frecventa procesor: 485MHz
Memorie: 256MB DDR3
Frecventa memorie: 1.1GHz
Bus memorie: 256 biti / Latime de banda: 32 GB/s
Interfata: PCI Express 16X
Altele: 12 pipeline-uri, SLI ready, DVI, HDTV-out

Imprimanta LEXMARK E230



315 RON
GARANTIE: 24 luni

Format: A4
Tehnologie: Laser monocrom
Rezolutie: 600 x 600 dpi
Viteza: 17 ppm
Memorie: 8 MB
Interfata: USB + paralel
Altele: 10000 pagini/luna

FUJITSU-SIEMENS Scaleoview W19-1



1199 RON

Diagonala: 19" wide
Pixel: 0.285 x 0.285 mm
Contrast: 500:1
Stralucire: 300 cd/m2
Latenta: 8 ms (gtg) / Unghiuri (H/V): 150°/ 130°
Rezolutie nativa: 1440 x 900 / Ergonomie: TCO 99
Conectori: DVI-D, D-sub / Boxe integrate
GARANTIE: 36 luni

cumpara online: www.bestcomputers.ro

Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila.
Oferta este valabila in limita stocului disponibil. Imaginile au caracter orientativ, specificatiile tehnice se pot schimba fara o notificare prealabila

Arctic
Cooling Freezer7 Pro





Freezer7 Pro este un cooler compatibil cu Socket-ul LGA 775 certificat pentru procesoarele Intel Pentium 4 și Pentium D.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Acesta reprezintă o variantă îmbunătățită a precedentului model Freezer 7. Are în plus un heat-pipe (în total trei), lamelele de aluminiu sunt mai late, iar pentru disiparea eficientă a căldurii este dotat cu un ventilator de 107mm. Pentru atenuarea vibrațiilor dispune de un sistem de reținere a ventilatorului bazat pe patru cleme de cauciuc.

PERFORMANȚE

Instalarea se realizează ușor printr-un sistem identic cu cel de la modelele BOX, fără a fi nevoie de scoaterea plăcii de bază din carcasă. Din această cauză Freezer7 Pro (ca și modelul anterior) poate fi folosit doar pe Socket-ul LGA 775. Testarea sa am efectuat-o utilizând procesorul Pentium 4 560 tactat la 3.6GHz în aplicația Prime95 (două instanțe). Temperatura în Full Load s-a stabilizat în 48 de grade cu ventilatorul setat automat la 2500rpm. În Idle Freezer7 Pro reușește să țină temperatura procesorului în jurul a 33 de grade.

CONCLUZIE

Arctic Cooling Freezer7 Pro reprezintă o soluție performantă și silențioasă în același timp pentru posesorii oricărui procesor pe Soket LGA 775.

Preț	Garanție	Distribuitor
88 RON	72 luni	pc-coolers.ro
88 RON	72 luni	Best Computers

Detalii tehnice

Compatibilitate: **LGA 775** · Înălțime: **126.5mm** · Dimensiuni ventilator (Lxlxh): **107x96x43.5mm** · Greutate: **520g** · Air Flow: **45CFM (73m³/h)** · Turație ventilator: **300-2500rpm** · Material construcție: **Aluminiu + Cupru** · Heat-pipe: **3** · Control turație: **Nu** · Temperatură Pentium 4 3.6GHz Idle: **33°** · Temperatură Pentium 4 3.6GHz Load: **48°**

Performanțe

Răcire: **9.5** Ergonomie: **9.3**

9.4

Razer
Copperhead





Alături de Logitech și Microsoft, Razer este cea de-a treia companie care oferă un mouse cu senzor laser dedicat exclusiv pasionaților de jocuri.

DOTĂRI

Folosește o interfață de comunicație pe 16 biți și lucrează cu calculatorul la o frecvență de maximum 1000Hz prin portul USB2.0. Senzorul de 6.4 megapixeli are rezoluția maximă de 2000dpi, care poate fi schimbată în timp real prin intermediul aplicației de configurare. Spre deosebire de G5 de la Logitech, a cărui rezoluție poate fi setată la orice valoare între 400 și 2000dpi, Copperhead oferă doar patru trepte prestabilite.

PERFORMANȚE

Senzorul este foarte precis, diferențele față de un mouse optic obișnuit observându-se mai ales în jocuri, după o perioadă lungă de acomodare cu forma și dimensiunile sale. Din punctul de vedere al construcției îi putem reproșa amplasarea prea jos a celor patru butoane laterale. Cei 32KB de memorie de care dispune sunt folosiți pentru stocarea profilurilor, facilitate utilă dacă mouse-ul se folosește pe mai multe calculatoare.

CONCLUZIE

Prin modelul Copperhead, Razer continuă seria de produse prin care s-au făcut remarcați, oferind un mouse performant bine dezvoltat chiar și din punct de vedere software.

Preț	Garanție	Distribuitor
300 RON	24 luni	pc-coolers.ro
300 RON	24 luni	Best Computers

Detalii tehnice

Butoane: **7** · Senzor: **Laser** · Rezoluție senzor: **400-2000dpi** Megapixeli: **6.4** · Accelerație maximă: **20g** · Frecvență pe USB: **125,500,1000Hz** · Memorie: **32KB** · Dimensiuni: **128x64x39mm** Greutate: **123g**

Performanțe

Ergonomie: **8** Performanță: **9.5**

8.9

Corsair
Flash Voyager





Din linia de produse de stocare portabile Corsair am ales pentru testare modelul Flash Voyager, un memory stick de 2GB.

DOTĂRI

Seria Flash Voyager este disponibilă în cantități de la 128MB până la 4GB. Echipamentul are un înveliș exterior construit din cauciuc, făcându-l astfel rezistent la șocuri, dar și la eventualele contacte cu apa. La unul din capete dispune de un LED care indică starea de funcționare. În pachet sunt livrate un CD cu drivere pentru Windows 98, un cablu prelungitor USB2.0 și un șnur ce poartă inscripția Corsair.

PERFORMANȚE

Folosind interfața USB 2.0 am analizat ratele de transfer cu aplicația SiSoft Sandra 2005. Rezultatele indică o rată maximă de transfer de 18MB/s la citire, iar la scriere de 15MB/s, depășind astfel cu puțin specificațiile producătorului. Regimul de lucru normal l-am simulat prin copierea unui fișier de 810MB. Au fost necesare doar 68 de secunde pentru ca transferul să fie făcut integral, ceea ce înseamnă o rată de scriere de aproape 12MB/s.

CONCLUZIE

Flash Voyager se remarcă la capitolul performanțe datorită ratelor mari de transfer, iar prin prisma spațiului de stocare reprezintă o alternativă bună pentru acest gen de dispozitive.

Preț	Garanție	Distribuitor
576 RON	10 ani	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfață: **USB2.0** · Spațiu de stocare: **2GB** · Dimensiuni: **75x24x11mm** · Înveliș exterior: **Cauciuc** · Compatibilitate: **Windows 98/Me/2000/XP, MAC OS 9/X, Linux 2.4** · Extra: **Prelungitor USB, șnur**

Performanțe

Ergonomie: **9** Performanță: **9.5**

9.3

D-Link
DI-824VUP+





Internetul evoluează şi o dată cu evoluţia sa creşte şi numărul reţelelor Ethernet şi Wireless. D-Link DI-824VUP+ este un router wireless care ar putea sta la baza unei reţele de dimensiuni medii.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Configurarea sa se realizează foarte simplu prin intermediul unui browser Web şi nu va pune în dificultate un începător în ale reţelisticii. DI-824VUP+ oferă suport pentru VPN-uri (Virtual Private Network) pentru a le permite utilizatorilor să beneficieze de o conexiune securizată la Internet. Conectarea unui calculator la router se poate realiza şi prin intermediul unui cablu UTP (straight-through sau cross-over).

PERFORMANŢE

Standardul 802.11g suportat asigură o viteză de transfer al datelor de maximum 54Mbps. DI-824VUP+ include şi un firewall, util în cazul în care se doreşte prevenirea accesului neautorizat din Internet la reţeaua creată. Securitatea reţelei wireless este asigurată de criptarea WEP pe 64, 128 sau 256 de biţi.

CONCLUZIE

Routerul de la D-Link este ideal pentru persoanele active care au nevoie de libertate şi de o conexiune sigură la Internet sau la reţeaua wireless din care fac parte.

Preţ	Garanţie	Contact
546 RON	24 luni	Scop Computers

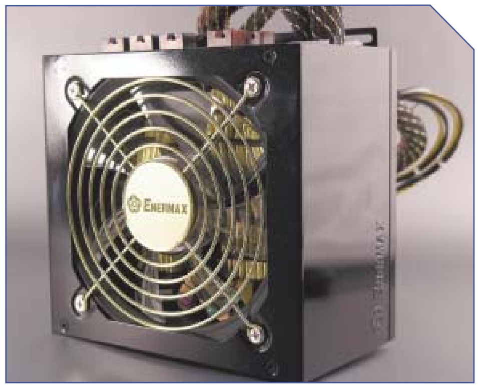
Detalii tehnice

Standarde: **IEEE 802.3(u), IEEE 802.11b/g** · Porturi: **1-WAN, 4-LAN, 1-USB Printer, 1-Paralel, 1-Com** · Frecvenţa de funcţionare: **2.4-2.462GHz** · Protocoale de reţea: **TCP/IP, DHCP, SNMP, UPnP, PPPoE, PPTP** · Distanţa de funcţionare interior: **100m** · Distanţa de funcţionare exterior: **400m** · Dimensiuni maxime (Lxlxh): **233x165x35** · Greutate: **907g**

Performanţe

Dotări: **8.4** Performanţă: **8** — **8.2**

Enermax
Liberty ELT500AWT





Seria de surse de alimentare Liberty sunt certificate a funcţiona pe platformele de ultimă generaţie mari consumatoare de energie.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Liberty ELT500AWT este o sursă modulară în sensul că majoritatea conectorilor de alimentare se pot înlătura, excepţie făcând cei corespunzători plăcii de bază. În pachet regăsim patru cabluri pe care sunt dispuşi câte doi conectori Molex şi doi pentru alimentarea unităţilor SATA. Bineînţeles că nu lipsesc două mufe de alimentare pentru plăcile video PCI Express şi conectorii ATX cu 24 respectiv 8 pini.

PERFORMANŢE

Seria Liberty dispune de trei modele diferenţiate după puterea maximă: 400W, 500W sau 620W. Acestea sunt adresate configuraţiilor dual core şi SLI, dar şi pasionaţilor de overclocking. Modelul de 500W testat de noi a trecut cu brio testul de încărcare realizat pe o platformă Intel cu procesor Pentium 4 EE 3.73GHz şi două plăci video GeForce 7800GTX. În regim Full Load ventilatorul oferă fluxul de aer necesar răcirii componentelor interne la un nivel redus al zgomotului.

CONCLUZIE

Enermax Liberty ELT500AWT este un produs stabil şi silenţios care face faţă cerinţelor de putere ale actualelor platforme hardware.

Preţ	Garanţie	Contact
452 RON	36 luni	pc-coolers.ro
452 RON	36 luni	Best Computers

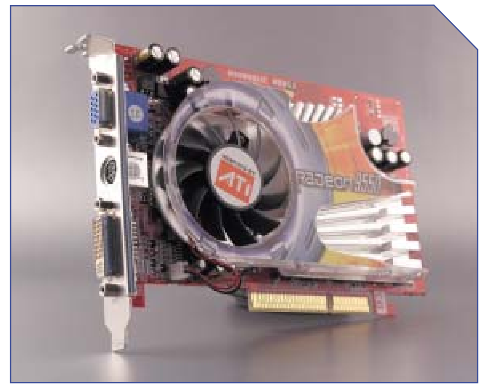
Detalii tehnice

Compatibilitate: **ATX 2.2** · Putere: **500W** · Dimensiuni ventilator: **120mm** · Rail-uri +12V: **2** · Intensitate maximă +12V: **2x22Ah** · Conectori Molex: **8** · Conectori alimentare SATA: **8** · Conectori alimentare PCI Express: **2** · Alimentare MB: **ATX 24**

Performanţe

Dotări: **9.2** Ergonomie: **9** — **9.1**

GeCube
Radeon 9550 GU2





GeCube Radeon 9550 GU2 este construit pe baza nucleului RV360 care se întâlneşte şi pe plăcile grafice din seria Radeon 9600Pro/XT.

DOTĂRI

Radeon 9550 GU2 are o cantitate de memorie de 256MB cu lăţimea de bandă de 128biţi. Memoria este tactată la 700MHz DDR fiind formată din opt chip-uri Hynix cu latenţa 3.2ns. Chip-ul grafic este răcit activ de un cooler al cărui radiator este fabricat din aluminiu.

PERFORMANŢE

Nivelul performanţelor situează placa deasupra soluţiilor Radeon X550 care folosesc interfaţa PCI Express x16. La rularea aplicaţiei sintetice 3DMark05 scorul raportat a fost 1976, iar în 3DMark2001 a depăşit 13000 de puncte. Pentru a rula jocurile de ultimă generaţie la un framerate acceptabil este recomandată utilizarea unei rezoluţiei maxime 1024x768 şi setări de calitate la nivel mediu.

CONCLUZIE

GeCube Radeon 9550 GU2 se încadrează între nivelurile entry level şi mainstream al acceleratoarelor grafice AGP 8X.

Preţ	Garanţie	Contact
342 RON	24 luni	Best Computers
342 RON	24 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Chipset: **Radeon 9550** · Memorie: **256MB** · Frecvenţă chipset / memorie: **450/700MHz** · Interfaţă: **AGP 8X** · Bus memorie: **128biţi** · Conectori: **VGA, DVI, S-Video**

Teste

Far Cry 1280	27.37	DOOM 3 1280	18.3
Far Cry 1024 4X/8X	27.64	DOOM 3 1024 4X/8X	11
Half Life 2 1280	22.54	Quake 4 1280	13.2
Half Life 2 1024 4X/8X	21.27	Quake 4 1024 4X/8X	14
AquaMark3 Default	31608	3DMark03 Default	3927
3DMark2001 Default	13795	3DMark05 Default	1976

Performanţe

Dotări: **8.2** Performanţe: **8.5** — **8.4**

GeIL PC2-5400
667MHz DDR2 Ultra





Principala problemă a memoriilor DDR2, reprezentată de latențele mari de lucru, începe să fie rezolvată de unii producători, cum este și cazul GEIL.

DOTĂRI
Produsul se prezintă sub forma unui kit dual channel compus din două module de memorie de 512MB fiecare. Frecvența de lucru standard este 667MHz, iar latențele inscripționate pe ele sunt 3/4/4/8, corespunzătoare modelelor tactate la 533MHz. Conform site-ul producătorului, modulele de memorie suportă o plajă largă de valori pentru tensiunea de alimentare, cuprinsă între 1.8V și 2.4V.

PERFORMANȚE
În chip-ul SPD sunt trecute timingurile 4/4/4/12 corespunzătoare frecvenței 667MHz. Pentru a le folosi la 3/4/4/8 este necesară setarea lor manuală din BIOS. Atingerea latențelor strânse se face la tensiunea de alimentare de 2V, care însă nu afectează integritatea memoriilor. Aplicația SiSoft Sandra 2005 a indicat o lățime de bandă maximă de 4876MB/s, în timp ce cu Everest (v2.20) memoriile au raportat 5558MB/s la citire și 2328MB/s la scriere.

CONCLUZIE
GEIL PC2-5400 667MHz DDR2 Ultra este un produs cu performanțe ridicate grație implementării unor timpi de acces mici, fiind garantate 99 de ani.

Preț	Garanție	Contact
569 RON	99 ani	Best Computers
569 RON	99 ani	Skin Media

Detalii tehnice

Tip memorie: **DDR2-667** · Capacitate: **2x512MB** · Aranjare chip-uri memorie: **Single Sided** · Timing-uri SPD: **3/4/4/8** · Command rate: **2T** · Radiator: **Da** · Tensiune alimentare: **1.8-2.4V** · SiSoft Sandra 2005 Int: **4876MB/s** · SiSoft Sandra 2005 Float: **4859MB/s** · Everest Read: **5558MB/s** · Everest Write: **2328MB/s**

Performanțe — **9.0**

Dotări: **9** Performanță: **9**

Gigabyte
G-Power Lite





Gigabyte G-Power Lite este compatibil cu toate procesoarele Intel Pentium 4 și cu modelele Athlon64 de la AMD.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE
Din baza de cupru nichelat pleacă trei heat-pipe-uri pe care stau suspendate lamele de aluminiu și ventilatorul de 110mm. Acesta se alimentează prin intermediul a trei pini, iar turația sa este fixă, 2450rpm. În pachet este livrat un cablu care reduce intensitatea curentului de alimentare a ventilatorului de la 0.18A la 0.13A, turația scăzând astfel la 2000rpm. În cutie se mai găsesc un tub de pastă siliconică, manualul de instalare și clemele necesare instalării pentru toate socket-urile suportate.

PERFORMANȚĂ
Sistemul de retenție al radiatorului se bazează pe instalarea unui bracket de plastic care necesită scoaterea plăcii de bază. Un aspect negativ îl reprezintă clemele de fixare care nu reușesc să strângă perfect radiatorul deasupra procesorului, reducându-se astfel transferul de căldură între cele două. Temperatura înregistrată în regim Idle a fost 37 de grade, iar în full load aceasta s-a stabilizat în 58 de grade.

CONCLUZIE
Rezultatele din teste le recomandă G-Power Lite celor care vor să înlocuiască gălăgiosul cooler BOX.

Web	Contact
www.giga-byte.com	Gigabyte România

Detalii tehnice

Compatibilitate: **Socket 478/775/754/939/940** · Înălțime: **110mm** Dimensiuni ventilator (Lxlxh): **110x110x25mm** · Greutate: **430g** Air Flow: **41-48.5CFM** · Turație ventilator: **2000/2450rpm** Material construcție: **Aluminiu** · Heat-pipe: **3** · Control turație: **Nu** · Temperatura Pentium 4 560 3.6GHz Load: **58** · Temperatura Pentium 4 560 3.6GHz Idle: **37**

Performanțe — **8.5**

Răcire: **8.5** Ergonomie: **8.6**

iRiver
T10





Playerul MP3 portabil cu memorie flash de la iRiver dispune de un ecran LCD color şi continuă tradiţia de calitate a mărcii.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

T10 are o memorie flash de 512MB şi a fost construit pentru a oferi multiple funcţii într-un format modern şi rezistent. Diplay-ul LCD de 1" cu 65.000 de culori oferă acces la un meniu grafic intuitiv. Cu ajutorul microfonului încorporat se poate înregistra direct în format MP3 cu rată de compresie variabilă între 40 şi 128kbps. Portul USB 2.0 facilitează transferul rapid de fişiere audio între calculator şi player, iar timpul de funcţionare poate ajunge până la 53 de ore folosind o baterie alcalină (AA).

PERFORMANŢE

Playerul se remarcă printr-o calitate foarte bună a redării sunetului, chiar şi la volum maxim. Egalizorul de benzi are 10 presetări, una manuală pe cinci canale şi o funcţie SRS WOW. Transferul melodiilor se face folosind Windows Media Player 10. Reportofonul poate fi folosit cu încredere, oferind o înregistrare fără distorsiuni sau zgomot de fond.

CONCLUZIE

iRiver T10 este un player MP3 de calitate, cu o capacitate decentă, recomandat persoanelor active.

Preţ	Garanţie	Contact
533 RON	12 luni	www.emag.ro
533 RON	12 luni	Media Galaxy
533 RON	12 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Interfaţă: **USB 2.0** · Dimensiuni: **85.8x40.8x29.4mm** · Greutate: **49g (fără baterie)** · Alimentare: **1,5v AA Alkaline** · Capacitate memorie: **512MB** · Formate suportate: **ASF, MP3, WMA, OGG** Tuner FM: **nu** · Autonomie: **53 ore** · Compatibilitate: Windows XP Înregistrare: **MP3** · Display: **LCD 1", 65k culori**

Performanţe

Dotări: **9** Calitate redare: **9,5**

9.25

Matrox
Parhelia AVPe





Matrox, compania producătoare de plăci grafice 2D semiprofesionale, a lansat modelul Parhelia AVPe, primul său produs ce foloseşte interfaţa de mare viteză PCI Express x16.

DOTĂRI

Aspectul plăcii păstrează designul de referinţă al produselor Matrox cu un sistem de răcire de mici dimensiuni amplasat pe chip-ul grafic. Capacitatea de 128MB a memoriei a fost obţinută din patru module Samsung de 1.9ns amplasate în jurul GPU-ului. În pachet se găsesc două cabluri dual head, unul care împarte semnalul video analogic în S-Video şi Composite şi cel de-al patrulea care oferă ieşiri RGB. De asemenea, regăsim un conector DVI, CD-ul cu drivere şi software-ul de administrare PowerDesk-HF.

PERFORMANŢE

Plăcile grafice Matrox nu sunt adresate segmentului jocurilor, ci prelucrării video 2D (poze/filme) sau aplicaţiilor de modelare 3D, cum ar fi 3D Studio MAX. Calitatea imaginii afişate chiar şi de trei monitoare în acelaşi timp este incontestabilă, opţiuni precum FSAA (antialiasing) 16X fiind un standard pentru modelele Parhelia.

CONCLUZIE

Matrox Parhelia AVPe nu ar trebui să lipsească din configuraţia unui sistem dedicat graficii asistate de calculator.

Preţ	Garanţie	Contact
1430 RON	36 luni	Lasting Systems

Detalii tehnice

Interfaţă: **PCI Express x16** · Chip grafic: **Matrox Parhelia** Capacitate memorie: **128MB** · Conectori: **2xDVI, S-Video** Racire: **Activă** · Rezoluţie maximă Dual-Head: **1920x1440 pixeli** Rezoluţie maximă Dual-DVI: **1920x1200 pixeli** · 3DMark2001: **4167** · Aquamark3: **10379**

Performanţe

Dotări: **9** Performanţe: **9.5**

9.3

Samsung
Digimax L55W





Samsung Digimax L55W face parte din gama compactă a camerelor foto digitale, fiind dotată cu senzor optic CCD de 5 megapixeli şi zoom optic 4.8X.

DOTĂRI

Carcasa aparatului este construită în mare parte din aluminiu, făcându-l astfel mai rezistent la transport. Partea din spate a aparatului este dominată de ecranul LCD în format wide cu diagonala de 2.8". Senzorul optic este capabil să realizeze capturi şi în format wide, mod în care rezoluţia maximă este setată la 2944x1656 pixeli. Stabilizatorul de imagine creşte nivelul dotărilor lui Digimax L55W, fiind activ atât în cazul fotografiilor, cât şi la realizarea clipurilor video. Alimentarea se face de la un acumulator propriu de 750mAh construit pe baza tehnologiei Li-Ion.

CALITATE FOTO

Calitatea imaginilor de interior se situează la un nivel bun pentru gama aparatelor din care face parte, având un nivel scăzut al zgomotului în imagine. Cum este şi normal, în pozele de exterior calitatea pozelor creşte, dar apar aberaţii cromatice la diferenţele mari de contrast.

CONCLUZIE

Digimax L55W se evidenţiază prin dotări, unele dintre ele rar întâlnite în gama sa, cum ar fi stabilizatorul de imagine şi capacitatea de captură în format wide.

Preţ	Garanţie	Contact
1328 RON	12 luni	DECK Computers International

Detalii tehnice

Pixeli efectivi: **5.0MP** · Apertură: **F3.3-F4.8** · Tip senzor: **1/2.5"CCD** Zoom optic: **4.8x** · Blitz extern: **Nu** · Memorie internă: **24MB** · Tip memorie externă: **SD/MMC** · Card memorie inclus: **Nu** · LCD: **2.8" Wide** · LCD Secundar: **Nu** · Rezoluţie maximă: **2592x1944** · ISO: **Auto, 50, 100, 200, 400** · Video/Sunet: **Da/Da** · Viewfinder: **Nu** Alimentare: **Li-Ion** · Dimensiuni: **95x55x27mm** · Greutate: **169g**

Performanţe

Calitate Foto: **8.2** Dotări: **9**

8.5

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicaţii sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Preţ RON
LGA775													
1	ASUS P5N32-SLI Deluxe	**9,94**	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4,38	4,59	0,97	XPC71	**928**
2	ASUS P5ND2-SLI Deluxe	**9.84**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.33	4.55	0.96	XPC67	**845**
3	MSI P4N Diamond	**9.73**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.22	4.50	1.01	XPC67	**679**
4	Foxconn 955X7AA	**9.72**	I955X+ICH7R	1066MHz	6	-	2x1000Mbit	Da	4.24	4.44	1.04	XPC68	**655**
5	Gigabyte GA-8I955X Royal	**9.71**	I955X+ICH7R	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.22	4.44	1.05	XPC67	**753**
6	ASUS P5LD2 Deluxe WiFi-TV	**9.58**	I945P+ICH7R	1066MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.13	4.35	1.09	XPC67	**979**
7	Gigabyte GA-8AENXP-D	**9.53**	I925XE+ICH6R	1066MHz	11	2	2x1000Mbit	Da	4.12	4.33	1.08	XPC67	**750**
8	ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition	**9.50**	I925XE+ICH6R	1066MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.10	4.32	1.08	XPC67	**1057**
Socket 939 - SLI High End													
1	ASUS A8N SLI Premium	**13.94**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69	**714**
2	MSI K8N Diamond	**13.91**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69	**649**
3	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	**13.79**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69	**701**
4	ASUS A8N SLI Deluxe	**13.77**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69	**611**
5	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	**13.73**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69	**821**
6	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	**13.72**	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69	**558**
7	MSI K8N SLI Platinum	**13.69**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.39	0.75	XPC69	**479**
Socket 939 - NonSLI High End													
1	MSI K8N Neo4 Platinum	**9.39**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.30	4.29	0.80	XPC69	**455**
2	Gigabyte GA-K8N Ultra-9	**9.38**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.79	XPC69	**462**
3	DFI LanParty UT nF4 Ultra-D	**9.37**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.29	4.32	0.76	XPC69	**590**
4	ABIT AN8 Ultra	**9.27**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.72	XPC69	**491**
5	ASUS A8N-E	**9.25**	nForce4 Ultra	1000MHz	8	-	1000Mbit	Da	4.31	4.30	0.64	XPC69	**386**
6	Foxconn NF4UK8AA-8EKRS	**9.20**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.31	4.28	0.61	XPC69	**286**
7	Albatron K8NF4U7	**9.12**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.57	XPC69	**369**
Socket 939 - SLI Mainstream													
1	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	**13.69**	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69	**465**
2	ASUS A8N SLI	**13.68**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69	**490**
3	ABIT AN8 SLI	**13.63**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69	**711**
4	MSI K8N SLI-F	**13.61**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69	**399**
5	Gigabyte GA-K8N Pro-SLI	**13.57**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.28	4.24/4.33	0.72	XPC69	**444**
Socket 939 - NonSLI Mainstream													
1	EPoX 9NPA+	**9.28**	nForce4	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.68	XPC69	**403**
2	Abit AN8	**9.21**	nForce4	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.23	4.26	0.72	XPC69	**562**
3	MSI K8N Neo4-F	**9.19**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.29	0.63	XPC69	**325**
4	ECS nFORCE4-A939	**9.15**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.28	0.60	XPC69	**300**
5	ABIT AX8	**9.14**	VIA K8T890+VT8237	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.25	4.24	0.65	XPC69	**473**
6	Gigabyte GA-K8NF-9	**9.05**	nForce4-4X	800MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.22	4.16	0.66	XPC69	**356**
7	Gigabyte GA-K8VT890-9	**9.04**	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.28	4.28	0.49	XPC69	**357**
8	Albatron K8X890 Pro	**9.02**	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.25	4.27	0.49	XPC69	**348**
9	AsRock 939Dual-SATA2	**8.86**	ULi M1695+M1567	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.20	4.19	0.47	XPC69	**N/A**

Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XTREMPC 71

Nume firmă	Telefon	www
Best Computers	021 303.01.91	www.bestcomputers.ro
Caro Group	021 313.71.09	www.caro.ro
DECK Computers International	021 434.34.00	www.deck.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcshop.ro
www.emag.ro	021 207.91.25	www.emag.ro
IT Direct	021 320.54.62	www.itdirect.ro
Lasting Sistem	0256 20.12.78	www.lasting.ro
Media Galaxy	0801 02.58.39	www.mediagalaxy.ro
Net Brinel Computers	0264 41.46.10	www.brinel.ro
pc-coolers.ro	021 323.99.49	www.pc-coolers.ro
ProCA România	021 323.82.00	www.proca.ro
RHS Company	021 331.00.67	www.rhs.ro
Scop Computers	021 231.90.11	www.scop.ro
Skin Media	021 231.50.97	www.skin.ro
Tape Computer	021 326.49.57	www.tape.ro
TOP QUALITY COMPUTERS	021 233.11.63	www.extreme-computers.ro
Tornado Sistems	021 206.77.40	www.tornado.ro
Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro

Preţurile specificate sunt cele în vigoare la data publicării în revistă.
Nu ne asumăm responsabilitatea pentru modificările de preţuri survenite ulterior.

Tuner TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Notă documentație	Testat în	Preț RON
Tuner TV Intern Hardware MPEG-2										
1	PowerColor Theater 550Pro	**92.9**	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	90	XPC70	**329**
2	Leadtek WinFast PVR2000	**91.8**	Conexant CX23880	92	91	95	90	91	XPC70	**329**
3	AVerMedia AverTV PVR	**86.8**	Conexant CX23882	88	87	80	90	88	XPC70	**325**
4	Hauppauge! WinTV-PVR 350	**83.9**	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	86	XPC70	**411**
5	V-Stream MCE200 Deluxe	**81.0**	Conexant CX23880	83	80	70	87	85	XPC70	**230**
6	Prolink PixelView PlayTV@P7000	**80.8**	Conexant CX23880	83	83	65	80	92	XPC70	**267**
7	GeCube TV Cinemaster 550 Pro	**74.0**	Ati Theater 550Pro	70	65	85	78	90	XPC70	**N/A**
Tuner TV Mainstream										
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	**92.2**	Conexant CX23881	94	93	90	90	91	XPC70	**219**
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	**89.3**	Philips 7131E	91	89	85	90	90	XPC70	**273**
3	Genius VideoWonder ProTV	**83.5**	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	89	XPC70	**148**
4	Compro VideoMate TV Gold+ II	**83.1**	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	88	XPC70	**248**
5	V-Stream Xpert TV-PVR	**80.3**	Conexant 878A	84	79	65	87	86	XPC70	**366**
6	InnoDV SmartTV	**70.8**	Conexant 878A	76	75	45	70	82	XPC70	**106**
7	Jetway Magic TV-PVR	**56.3**	Conexant 878A	50	50	75	40	90	XPC70	**151**
Tuner TV Extern										
1	Leadtek WalkieTV	**86.1**	USB2.0	91	90	65	90	85	XPC70	**379**
2	AverMedia AverTV USB2.0 Plus	**84.9**	USB2.0	90	90	55	91	90	XPC70	**439**
3	Leadtek WinFast TV USB II Deluxe	**83.9**	USB2.0	87	83	70	90	89	XPC70	**349**
4	Hercules Smart TV USB2	**80.9**	USB2.0	88	82	55	84	90	XPC70	**265**
5	Hauppauge! WinTV-PVR USB2	**79.5**	USB2.0	83	82	65	75	90	XPC70	**418**
6	Prolink PixelView PlayTV 400 USB	**76.9**	USB2.0	85	82	50	72	85	XPC70	**186**
7	Compro VideoMate U900	**70.3**	USB2.0	70	67	40	95	89	XPC70	**330**
8	Kworld USB2.0 Combo TV BOX	**66.7**	USB2.0	65	62	65	70	83	XPC70	**284**

Monitoare LCD 17”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în	Preț RON
1	Eizo FlexScan L578	**9.8**	1000:1	250cd/m^2	16ms	DVI, D-Sub	50W	Boxe stereo 2x2W, Hub USB, Mufă căști	XPC64	**2487**
2	Samsung SyncMaster 173P	**9.6**	700:1	270cd/m^2	25ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	**1489**
3	LG Flatron L1780U	**9.4**	500:1	250cd/m^2	12ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	**1482**
4	BenQ FP71E+	**9.3**	500:1	300cd/m^2	8ms	DVI, D-Sub	50W	Boxe stereo 2x2W, Mufă căști	XPC64	**1398**
5	AG Neovo M-17	**9.2**	400:1	300cd/m^2	16ms	DVI, D-Sub	50W	Pivot, Boxe stereo 2x2W, Mufă căști, Hub USB	XPC64	**1049**
6	Samsung SyncMaster 172X	**9.1**	500:1	270cd/m^2	12ms	DVI, D-Sub	40W	-	XPC64	**1277**
7	Samsung SyncMaster 730MP	**9.0**	450:1	200cd/m^2	16ms	DVI, D-Sub	55W	Hub USB, Card reader, Tuner TV, boxe 2x5W, Telecomandă	XPC64	**2408**
8	LG Flatron L1730B	**8.7**	550:1	240cd/m^2	12ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	**1000**
9	LG Flatron L1740B	**8.6**	550:1	240cd/m^2	12ms	D-Sub	40W	-	XPC64	**1379**
10	Philips Brillance 170P5ES	**8.6**	450:1	240cd/m^2	16ms	DVI, D-Sub	33W	Boxe stereo 2x2W, Mufă căști, Pivot	XPC64	**1344**
11	Iiyama E-yama 17NE1-S	**8.5**	350:1	350cd/m^2	14ms	D-Sub	51W	Boxe stereo 2x2.5W	XPC64	**899**
12	BenQ FP71G	**8.4**	450:1	260cd/m^2	12ms	D-Sub	40W	-	XPC64	**952**

Monitoare LCD 19”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în	Preț RON
1	NEC 1970GX	**8.26**	700:1	400cd/m^2	8ms	D-SUB, DVI-D	54W	Hub USB, Pivot	XPC70	**2397**
2	ViewSonic VX924	**8.06**	550:1	270cd/m^2	3ms	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC70	**1769**
3	BenQ FP91V+	**8.00**	450:1	400cd/m^2	6/8ms	D-SUB, DVI-D	60W	Boxe stereo surround 2x2W	XPC70	**1799**
4	Samsung SyncMaster 930BF	**7.83**	700:1	270cd/m^2	4ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70	**1492**
5	Samsung SyncMaster 950B	**7.80**	700:1	270cd/m^2	8ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70	**1545**
6	Iiyama ProLite E481S	**7.77**	700:1	300cd/m^2	8ms	D-SUB, DVI	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC70	**1712**
7	Samsung SyncMaster 913N	**7.60**	700:1	300cd/m^2	8ms	D-SUB	38W	-	XPC70	**1396**
8	Philips 190B6	**7.60**	600:1	250cd/m^2	8ms	D-SUB, DVI	40W	Hub USB, Boxe stereo 2x2W	XPC70	**1611**
9	AG Neovo X-19 AV	**7.57**	700:1	250cd/m^2	16ms	D-SUB, DVI, S-Video, CVBS	48W	Ecran antireflex NeoV	XPC70	**2409**
10	Belinea 10 1925	**7.57**	500:1	270cd/m^2	8ms	D-SUB, DVI	50W	Hub USB, Boxe stereo 2x1W	XPC70	**1339**
11	BenQ FP91GX	**7.53**	550:1	270cd/m^2	4ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC70	**1548**
12	AG Neovo E-19 A	**7.53**	700:1	300cd/m^2	16ms	D-SUB, DVI	55W	Boxe stereo 2x1W, Ecran de protecție	XPC70	**1759**
13	LG 1980Q	**7.37**	500:1	250cd/m^2	8ms	D-SUB, DVI-D	43W	-	XPC70	**2000**
14	Philips 190X5FB	**7.30**	500:1	250cd/m^2	12ms	D-SUB	35W	Boxe stereo 2x3W	XPC70	**1756**
15	AG Neovo F-419	**7.20**	500:1	250cd/m^2	12ms	D-SUB, DVI	40W	-	XPC70	**1154**
16	LG 1950S	**7.17**	500:1	250cd/m^2	12ms	D-SUB	43W	Boxe stereo 2x1W	XPC70	**1493**

Placi video PCI Express

		Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Preț RON
HIGH END														
1	ASUS EN7800GTX TOP	**7,32**	GeForce 7800GTX (NV47)	486MHz	256MB	256 biți	1350MHz	2xDVI	Da	0,83	6,36	0,13	XPC71	**2415**
2	Leadtek WinFast PX7800GTX TDH Extreme	**7,18**	GeForce 7800GTX (NV47)	490MHz	256MB	256 biți	1250MHz	2xDVI	Da	0,82	6,22	0,13	XPC71	**2239**
3	HIS Radeon X1800XT	**7,03**	Radeon X1800 (R520)	625MHz	512MB	256 biți	1500MHz	2xDVI	Da	0,82	6,09	0,12	XPC71	**2350**
4	ATI Radeon X1800XT	**6,97**	Radeon X1800 (R520)	625MHz	512MB	256 biți	1500MHz	2xDVI	Da	0,83	6,05	0,10	XPC71	**N/A**
5	Leadtek WinFast PX7800GTX TDH	**6,77**	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Da	0,79	5,85	0,13	XPC71	**2053**
6	ASUS EN7800GTX	**6,77**	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Da	0,79	5,85	0,13	XPC71	**2241**
7	Galaxy 7800GTX	**6,75**	GeForce 7800GTX (NV47)	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Nu	0,79	5,87	0,09	XPC71	**2100**
8	Leadtek WinFast PX7800GT Extr.	**6,52**	GeForce 7800GT (NV47)	450MHz	256MB	256 biți	1050MHz	2xDVI	Da	0,78	5,61	0,13	XPC71	**1679**
9	XFX GeForce 7800GT	**6,34**	GeForce 7800GT (NV47)	450MHz	256MB	256 biți	1050MHz	2xDVI	Da	0,76	5,46	0,12	XPC71	**1735**
10	ASUS EN7800GT	**6,06**	GeForce 7800GT (NV47)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0,74	5,19	0,13	XPC71	**1862**
11	Leadtek WinFast PX7800GT	**6,06**	GeForce 7800GT (NV47)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0,74	5,19	0,13	XPC71	**1609**
12	Sapphire X850XT PE	**5,48**	Radeon X850 (R480)	540MHz	256MB	256 biți	1180MHz	2xDVI	Da	0,71	4,68	0,09	XPC71	**1980**
13	ASUS EAX 850XT	**5,36**	Radeon X850 (R480)	520MHz	256MB	256 biți	1080MHz	2xDVI	Nu	0,69	4,55	0,12	XPC71	**1994**
14	HIS X850XT	**5,24**	Radeon X850 (R480)	520MHz	256MB	256 biți	1080MHz	2xDVI	Da	0,69	4,46	0,10	XPC71	**2025**
15	Sparkle GeForce 6800GT	**4,63**	GeForce 6800GT (NV40)	350MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Nu	0,59	3,94	0,10	XPC71	**1255**
16	Leadtek WinFast PX6800 GT	**4,61**	GeForce 6800GT (NV40)	350MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Nu	0,59	3,91	0,11	XPC71	**1213**
17	ASUS EN6800GT	**4,60**	GeForce 6800GT (NV40)	350MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Nu	0,59	3,93	0,09	XPC71	**1487**
MAINSTREAM														
1	GeCube Radeon RX800GTO3	**3,76**	Radeon X800GTU (R430)	400MHz	256MB	256 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,57	3,09	0,10	XPC71	**659**
2	PowerColor Radeon X800GTO	**3,75**	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	DVI+D-Sub	Da	0,57	3,07	0,11	XPC71	**799**
3	Sapphire Radeon X800GTO2	**3,69**	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,56	3,03	0,10	XPC71	**1140**
4	ASUS EAX 800GTO	**3,61**	Radeon X800GTO (R430)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	2xDVI	Da	0,55	2,96	0,1	XPC71	**901**
5	ASUS EN6800	**3,47**	GeForce 6800 (NV42)	350MHz	256MB	256 biți	600MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,50	2,87	0,09	XPC71	**855**
6	Leadtek Winfast PX6600 GT TDH Extreme	**3,34**	GeForce 6600GT (NV43)	550MHz	128MB	128 biți	1120MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,53	2,71	0,10	XPC71	**708**
7	ASUS EN6600GT Silencer	**3,17**	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,49	2,57	0,11	XPC71	**931**
8	Chaintech GeForce 6600GT	**3,04**	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,48	2,47	0,09	XPC71	**555**
9	Sparkle GeForce 6600GT	**3,03**	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,48	2,46	0,09	XPC71	**575**
10	Leadtek WinFast PX6600 GT TDH	**3,02**	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,48	2,44	0,10	XPC71	**625**
11	Albatron GeForce 6600GT	**3,02**	GeForce 6600GT (NV43)	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,48	2,45	0,09	XPC71	**585**
12	HIS Radeon X700 Pro	**2,48**	Radeon X700Pro (RV410)	425MHz	256MB	128 biți	860MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,45	1,94	0,09	XPC71	**595**
13	Sapphire Radeon X700 Pro	**2,33**	Radeon X700 Pro (RV410)	425MHz	128MB	128 biți	864MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,44	1,82	0,08	XPC71	**678**
14	Gigabyte 6600 Silent-pipe	**2,09**	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,36	1,62	0,11	XPC71	**525**
15	Sapphire Radeon X700	**1,83**	Radeon X700LE (RV410)	400MHz	128MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,36	1,39	0,08	XPC71	**465**
16	ASUS EN6600 Silencer	**1,82**	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	128MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,30	1,42	0,10	XPC71	**487**
17	Club3D GeForce 6600	**1,77**	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,29	1,38	0,10	XPC71	**560**
18	Albatron Trinity GeForce 6600	**1,77**	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,29	1,38	0,10	XPC71	**462**
19	Inno3D GeForce 6600	**1,75**	GeForce 6600 (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,29	1,37	0,09	XPC71	**552**
ENTRY LEVEL														
1	MSI Radeon X1300Pro	**1,77**	Radeon X1300 (RV515Pro)	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,36	1,31	0,10	XPC71	**N/A**
2	GeCube Radeon X1300PG2	**1,76**	Radeon X1300 (RV515Pro)	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,36	1,31	0,09	XPC71	**499**
3	Leadtek WinFast PX6600LE	**1,39**	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,22	1,06	0,11	XPC71	**N/A**
4	Club3D GeForce 6600LE	**1,35**	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,21	1,02	0,11	XPC71	**436**
5	GeCube Radeon X550GU2	**1,34**	Radeon X550 (RV370)	450MHz	256MB	128 biți	750MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,30	0,97	0,07	XPC71	**361**
6	Leadtek WinFast PX6200TD	**1,24**	GeForce 6200 (NV43)	300MHz	128MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,22	0,93	0,1	XPC71	**402**
7	Albatron GeForce 6600LE	**1,14**	GeForce 6600LE (NV43)	300MHz	256MB	128 biți	400MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,20	0,87	0,07	XPC71	**451**
8	ASUS Radeon X550 Gamer Edition	**1,11**	Radeon X550 (RV370)	400MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,23	0,81	0,07	XPC71	**285**
9	ASUS EAX 700LE	**1,03**	Radeon X700 LE (RV410)	400MHz	128MB	64 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,23	0,73	0,07	XPC71	**392**
10	Gecube Radeon X1300GE2	**0,91**	Radeon X1300 (RV515LE)	450MHz	256MB	64 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,2	0,62	0,09	XPC71	**429**
11	ASUS EN6200TC	**0,78**	GeForce 6200TC (NV43)	350MHz	64MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,19	0,52	0,08	XPC71	**219**

DVD Writere

		Verdict	Citire DVD	Scriere DVD-R/RW	Scriere DVD+R/RW	Scriere DVD DL	Scriere DVD-RAM	Conectere	Buffer	Notă CD	Notă DVD	Dotări	Testat în	Preț RON
1	PLEXTOR PX-716UF	**2.61**	16X	16X4X	16X8X	4X	-	USB 2.0, FIREWIRE	8MB	2,30	2,50	3,35	XPC65	**979**
2	PLEXTOR PX-716A	**2,58**	16X	16X4X	16X8X	4X	-	IDE	8MB	2,23	2,53	3,25	XPC61	**515**
3	NEC ND-3540	**2.49**	16X	16X6X	16X8X	6X	-	IDE	2MB	2,31	2,45	2,90	XPC66	**208**
4	ASUS DRW-1604P	**2,43**	16X	16X4X	16X4X	4X	-	IDE	2MB	2,29	2,45	2,60	XPC59	**230**
5	PLEXTOR PX-712A	**2,41**	16X	8X4X	12X4X	-	-	IDE	8MB	2,42	2,53	2,10	XPC59	**403**
6	LiteOn SOHW-1633S	**2,41**	16X	8X4X	16X4X	2.4X	-	IDE	2MB	2,42	2,51	2,12	XPC59	**329**
7	MSI DR16-B	**2,39**	16X	16X4X	16X4X	2.4X	-	IDE	2MB	2,44	2,32	2,50	XPC59	**N/A**
8	LG GSA-4160B	**2,39**	16X	8X4X	16X4X	2.4X	5X	IDE	2MB	2,37	2,39	2,37	XPC59	**372**

UMFLĂ POTUL!

GIGABYTE TECHNOLOGY

GA-8N-SLI Quad Royal

- chipset NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition
- FSB 1066/800/533MHz
- 4 sloturi de memorie, max. 8GB
- 4 sloturi PCI-Express x16
- dual Gigabit LAN
- 3 porturi FireWire
- 4 porturi SATA II



GV-RX18L256V-B

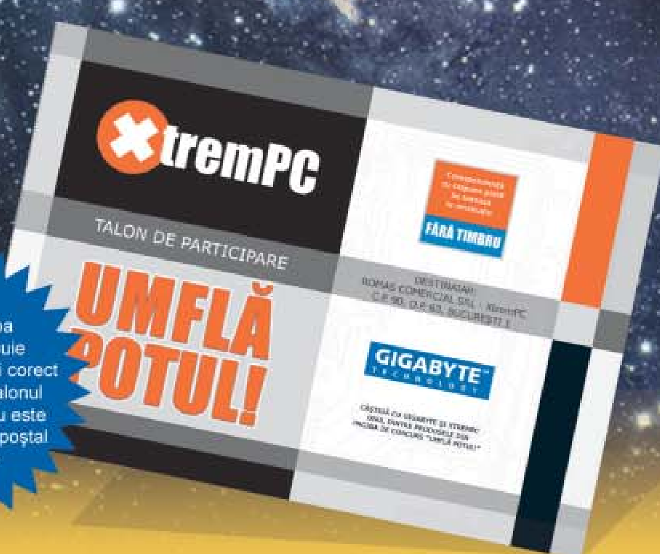
- chipset Radeon X1800XL
- 256MB memorie GDDR III
- suport HDTV
- funcție VIVO



GV-NX66T256DE

- chipset GeForce 6600GT
- 256MB memorie GDDR II
- suport HDTV
- cooler Silent-Pipe II





Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.

Mențiuni:
Premiile sunt oferite de GIGABYTE TECHNOLOGY

www.gigabyte.com.tw

Termenul limită al concursului este 6 ianuarie 2006 data poștei. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 73 XtremPC

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

CUM SĂ... "REDUCI LA TĂCERE" UN PC

Spre deosebire de generaţiile anterioare de calculatoare care foloseau doar un singur ventilator în tot sistemul, actualele PC-uri au nevoie de sisteme de ventilaţie bine puse la punct.

În ziua de azi componentele dintr-un sistem care ajunge să consume în total aproximativ 300-350W reali degajă o cantitate foarte mare de căldură, iar aceasta trebuie preluată şi evacuată din carcase cu ajutorul radiatoarelor şi al ventilatoarelor. În interiorul carcasei nu doar ventilatoarele sunt zgomotoase, ci şi harddisk-urile, majoritatea ajunse la 7200rpm, iar cele mai rapide chiar la 10000rpm.

VENTILATOARELE DE SISTEM

Majoritatea se rotesc la cel puţin 2500rpm, viteză la care numai silenţioase nu sunt. O a doua problemă, ce-i drept mai puţin importantă, o reprezintă vibraţiile transmise carcasei de către acestea. Rezolvarea este simplă, înlocuindu-se şuruburile de prindere din metal cu unele din cauciuc sau prin utilizarea unei rame. Pentru reducerea turaţiei unui ventilator există un cablu special care scade tensiunea de alimentare de la 12V la 9V. Acest cablu este standard şi poate fi utilizat pentru orice ventilator din sistem.

PROCESOR ŞI NORTHBRIDGE

Din start trebuie precizat că un calculator silenţios nu se poate obţine cu sistemele de răcire standard care nu sunt performante la viteze de rotaţie mici. Este necesară achiziţionarea unui cooler special dotat cu heat-pipe-uri şi ventilatoare cât mai mari, de 90 sau 120mm. Recomand în acest sens utilizarea soluţiilor Arctic Cooling din seria Freezer (64 sau 7) sau a modelului Akasa Evo 120, dotat cu potenţiometru de control. Majoritatea plăcilor de bază sunt motorizate de chipset-uri performante mari consumatoare de energie electrică, ce implicit necesită sisteme de răcire active. Dimensiunile mici ale coolerelor acestora sunt compensate de viteza de rotaţie a ventilatorului, care în unele cazuri ajunge la 6000rpm. Într-o carcasă bine ventilată se poate renunţa la ansamblul de răcire al chipset-ului în favoarea unuia pasiv, cum ar fi Zalman NB47J. Verificaţi înainte de achiziţionare dacă este compatibil cu placa de bază şi din cauza dimensiunilor sale să nu se intersecteze cu placa video! Plăcile de bază de ultimă generaţie au integrate funcţii de reducere a turaţiilor ventilatoarelor de pe procesor şi chipset controlabile din BIOS sau prin intermediul unei aplicaţii. Aceste opţiuni sunt fiabile doar în cazul utilizării sistemului în condiţii reduse de stress.

PLACA VIDEO

Majoritatea acceleratoarelor grafice din generaţiile recente folosesc funcţii integrate de reducere automată a turaţiei ventilatoarelor atunci când gradul de încărcare este mic. În aplicaţii 3D lucrurile nu stau la fel de bine. Tot din partea companiei Arctic Cooling vine şi soluţia "salvatoare" sub forma seriilor de coolere ATI Silencer sau NV Silencer. Există mai multe revizii ale acestor produse, fiecare dedicată altei familii de plăci grafice. Procedura de instalare presupune înlăturarea vechiului sistem de răcire şi trebuie făcută cu mare grijă pentru a evita spargerea pastilei nucleului grafic.

HDD

Soluţiile pentru harddisk se bazează pe instalarea acestuia într-o carcasă din cauciuc sau pe suspendarea sa cu cabluri elastice. Sunetele de frecvenţe înalte vor fi astfel eliminate, observându-se şi reducerea zgomotului la seek.

SURSA DE ALIMENTARE

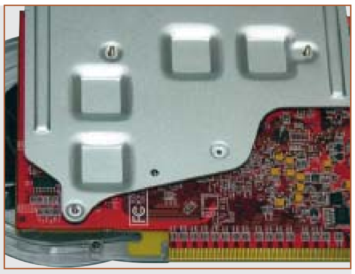
Zgomotoasă este şi aceasta, asupra căreia nu se poate interveni, deoarece reducerea turaţiilor sau schimbarea ventilatorului va duce cu siguranţă la deteriorarea ei în timp. Dacă este prea gălăgioasă, trebuie înlocuită. O recomandare ar fi un model din seria PaxPower de la Akasa.

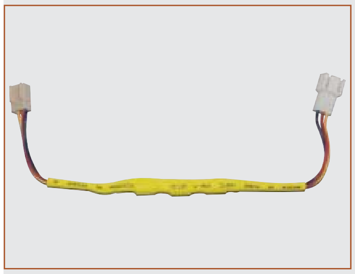
LA FINAL

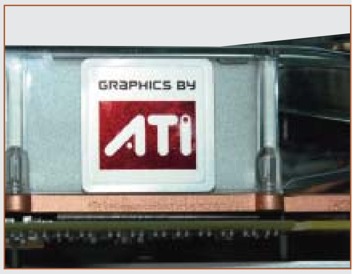
Pentru ca soluţia să fie completă, lateralele carcasei se pot etanşa cu kit-uri speciale de damping, Akasa Paxmate fiind unul dintre ele. Un aspect deloc de neglijat îl reprezintă garanţia pieselor asupra cărora se intervine la înlocuirea cooler-ului, multe dintre firmele care le comercializează neacceptând aceste practici.

Ştefan Matei

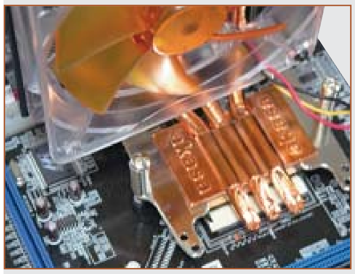

➲ Se observă sistemul de prindere şi garnitura, ambele din cauciuc.

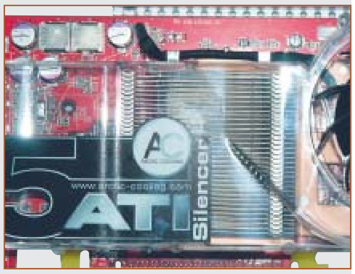

➲ Urmează prinderea cu şuruburi, nu folosiţi prea multă forţă!


➲ Cablul necesar reducerii tensiunii de alimentare de la 12V la 9V.

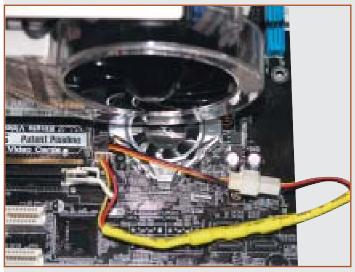


➲ Între talpa radiatorului şi suprafaţa nucleului nu trebuie să existe spaţiu.


➲ Coolerul Akasa EVO 120 ţine "la respect" orice procesor Athlon64.



➲ La final trebuie montat conectorul de alimentare al ventilatorului.


➲ Temperatura chipset-ului nu trebuie să depăşească 55 de grade.


➲ O soluţie ieftină, dar performantă pentru harddisk-urile gălăgioase.


➲ GPU-ul are totuşi o mică protecţie împotriva ciobirii sale, banda din metal.


➲ Modul de aplicare a bucăţilor de burete PaxMate pe capacul lateral.


imaginează-ți
stil și calitate
Monitoarele LCD Samsung
SAMSUNG
www.deck.ro
SyncMaster 770P / 970P
The Premium LCD Monitor
iarna 2005
Ghid de Monitoare SyncMaster LCD
SAMSUNG

SyncMaster completează cu stil şi abilitate magică
Faceţi-l alegerea Dumneavoastră !

SyncMaster

MagicSpeed

Acum nu-ti mai scapa nimic ... !
MagicSpeed™, computere performante, jocuri rapide, filme de calitate inalta, bineinteles ca Samsung nu te lasa sa astepti, iti ofera cei mai buni timpi de raspuns din lume 4, 6, 8 ms, pentru monitoare LCD de 19" si 17"
... ei, ce zici, mai vrei CRT ?

MagicBright²

Combinatia ideala de lumina si claritate
MagicBright2™ 4 moduri implicite (Text, Internet, Game, Movie), posibilitatea reglarii manuale a luminozitatii, permite crearea ambientului perfect pentru oricare din activitatile desfasurate in fata ecranului, experienta unica a privitului.

MagicColor

Culori proaspete si naturale
MagicColor™ calculeaza pentru tine combinatia si concentratia optima de culoare, imaginea este astfel naturala si fara lipsa de modestie, culorile sunt perfecte.

MagicTune™

De ce sa nu fie mai simplu !
MagicTune™ ofera cel mai prietenos mod de reglaj al ecranului prin operarea cu ajutorul mouse-ului

MagicStand

Oricum doresti !
MagicStand™ permite reglaje diverse pentru pozitia monitorului, reglaje pe inaltime, pivotare, pliere in multiple unghiuri, oricum numai sa te simti bine.

MagicContrast

MagicContrast™, simplu ...
o imagine de calitate superioara, cu cel mai mare raport de contrast 1500:1 garantand astfel o paleta abundenta de culori perfecte. Pentru a savura deliciul urmaririi unui film,
Samsung este alegerea perfecta !

MagicTuner

MagicTuner™ suporta semnalele TV din toata lumea,
poate si din afara ei... incercati !
Tunerul incorporat in monitoarele LCD TV receptioneaza majoritatea tipurilor de semnal TV emise, inclusiv NTSC, PAL si Secam.
Oriunde te afli poti urmari programele lumii.

RTA CHIP (Response Time Accelerator)

RTA Chip tehnologie proprietara SAMSUNG care consta in integrarea unui chip care permite trecerea rapida de la nuantele inchise la nuantele deschise , aceasta permite vizualizarea filmelor si a jocurilor rapide in cele mai bune conditii.

Samsung promoveaza si extinde pozitia produselor sale pe piata prin seria "Magic".
Magic ofera cele mai prietenoase comenzi pentru gestionarea puternicelor performante inglobate in noile produse.

imaginaţi-vă! ghidul vostru de produse Samsung pentru iarna 2005 - 2006

in el gasiti produsele dorite de dumneavoastra, monitoare LCD cu superviteza, monitoare LCD profesionale si cele de lucru acasa si la birou, imprimante laser alb/negru, imprimante laser color si imprimante foto, multifunctionale laser cateva din produsele de inalta tehnologie oferite de Samsung .

SAMSUNG

DECK COMPUTERS Reprezentant SAMSUNG-IT Romania Service Center SAMSUNG-IT Romania tel:021-43.43.400



SAMSUNG DigitAll Edition

Monitoare LCD de superviteza

The SAMSUNG LCD Monitors

MagicSpeed, MagicBright², MagicTune™, MagicColor, MagicStand, MagicZone, MagicPivot, MagicContrast 1000:1, MagicContrast 1500:1

imagineaza-ti ! jocuri si filme la superlativ, imagini de senzatie "No Gosting" "No Blurring"

convins sa nu acorde liniste pe piata monitoarelor LCD de viteza, SAMSUNG imbogateste seria SyncMaster cu noi modele superrapide, cu timpi de raspuns de 4 si 6ms datorita tehnologiei proprietare Samsung - RTA - chip (Response Time Accelerator).

dotarile pentru imagine sunt importante:intrari Analog si Digital, luminozitate si contrast foarte bune

19" SyncMaster 960BF — 4ms (GtoG) RTAchip* — Analog si Digital

MagicSpeed
MagicTune (Asset Management)
MagicBright2
MagicColor,
Magic Stand
MagicZone
Magic Rotation(Auto Pivot)



19" SyncMaster 930BF — 4ms (GtoG) RTAchip* — Analog si Digital

MagicSpeed
MagicTune (Asset Management)
MagicBright2,
MagicColor,
MagicZone
Ultra Narrow Bezel 10.9mm)



19" SyncMaster 970P — 6ms (GtoG) RTAchip* — Analog si Digital

MagicSpeed
MagicTune (Asset Management)
Magic Stand (Triple Hinge)
MagicBright2,
MagicColor
MagicZone,
Magic Rotation



	SyncMaster 960BF	SyncMaster 930BF	SyncMaster 970P
Diagonala vizibila	19"	19"	19"
Luminozitate / Contrast	300 cd/m2 / 700:1	300 cd/m2 / 700:1	250 cd/m2 / 1000:1
Unghi Vizibilitate (H/V)	160° /160° (CR>5)	160°/160° (CR>5)	178°/178°
Timp raspuns (ms)	4 (GtoG)	4 (GtoG)	6 (GtoG)
Frecventa oriz. (kHz)	30-81	30-81	30-81
Frecventa vert. (Hz)	56-75	56-75	56-75
Rezolutie Maxima	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Semnal intrare video	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS
Sync. Type	Separate H/V,	Separate H/V,	Separate H/V,
Conectori intrare	Composite, SOG DVI-I	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D	Composite, SOG DVI-I
Consum	38 Watts (Max.)	38 Watts (Max.)	36 Watts (Max.)
In mod DPMS	<1 Watt	<1 Watt	<1 Watt
Sursa	Interna	Interna	Externa
Boxe MM	X	X	X
Montare perete	X	VESA 75mm	X
TCO	X	TCO'99	TCO'03 (White), TCO'99
Culori disponibile	Alb	Negru	Alb, Rosu, Albastru, Negru
Accesorii			
(W*H*D)mm (cu stand)	420.2x420.5x258.8	422.7x427.7x200	424x507x242
(W*H*D)mm (fara stand)		422.7x353.8x59.6	424x350x41.2
Stand	Foldable stand Reglaj Inaltime, Pivot	Simple	Reglaj Inaltime (134mm), Swivel, Pivot

***RTA chip** - Response Time Accelerator tehnologie proprietara Samsung

Monitoare LCD de superviteza
The SAMSUNG LCD Monitors

MagicSpeed, MagicBright2, MagicTune, MagicColor, MagicStand, MagicZone, MagicPivot, MagicContrast 1000:1, MagicContrast 1500:1

imagineaza-ti ! acum nu-ti mai scapa nimic .. !

MagicSpeed™, calitatea imaginilor vizionate pe monitoarele LCD SAMSUNG, este sensibil imbunatatita prin accelerarea timpului de raspuns (4, 6, 8 ms) astfel, jocurile rapide si filmele de calitate pot fi urmarite fara a pierde nici un detaliu.
... ei, ce zici, mai vrei CRT ?

17" — SyncMaster 760BF
MagicSpeed, MagicTune, MagicBright2, MagicColor, Magic Stand, MagicZone, Magic Rotation



4ms (GtoG) RTAchip* — Analog si Digital

17" — SyncMaster 730BF
MagicSpeed, MagicTune, MagicColor, MagicZone, MagicBright2, Magic Rotation



4ms (GtoG) RTAchip* — Analog si Digital

17" — SyncMaster 770P
MagicPeed, MagicTune cu, Magic Stand (Triple Hinge), MagicBright2, MagicColor, MagicZone, Magic Rotation



6ms (GtoG) RTAchip* — Analog si Digital

	SyncMaster 760BF	SyncMaster 730BF	SyncMaster 770P
Diagonala vizibila	17"	17"	17"
Luminozitate / Contrast	300 cd/m2 / 700:1	300 cd/m2 / 700:1	280 cd/m2 / 1500:1
Unghi Vizibilitate (H/V)	160°/160° (CR>5)	160°/160° (CR>5)	178°/178°
Timp raspuns (ms)	4 (GtoG)	4 (GtoG)	6 (GtoG)
Frecventa oriz. (kHz)	30-81	30-81	30-81
Frecventa vert. (Hz)	56-75	56-75	56-75
Rezolutie Maxima	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Semnal intrare video	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS
Sync. Type	Separate H/V,	Separate H/V,	Separate H/V,
Conectori intrare	Composite, SOG DVI-I	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D	Composite, SOG DVI-I
Consum	34 Watts (Max.)	34 Watts (Max.)	36 Watts (Max.)
In mod DPMS	<1 Watt	<1 Watt	<1 Watt
Sursa	Interna	Interna	Externa
Boxe MM	X	X	X
Montare perete	X	VESA 75mm	X
TCO	X	TCO'99	TCO'03 (Alb), TCO'99
Culori disponibile	Alb	Negru	Alb, Rosu, Albastru, Negru
Accesorii			
(W*H*D)mm (cu stand)	380.6x392x258.8	382x386.2x175	380x488x242
(W*H*D)mm (fara stand)		382x322x56	380x312x39.2
Stand	Reglaj Inaltime, Swivel, Pivot	Simple	Reglaj Inaltime (170mm), Swivel, Pivot

*RTA chip - Response Time Accelerator
tehnologie proprietara Samsung

Monitoare LCD profesionale
The SAMSUNG LCD Monitors

MagicSpeed, MagicColor, MagicBright2, MagicTune, MagicPivot, MagicZone, MagicContrast 1000:1, Built-in POWER

profesionalismul gaseste rezolvarea problemelor legate de o imagine de calitate prin intermediul seriilor de monitoare specializate oferite de catre compania Samsung

aceste monitoare pot satisface si pe pretentiosii imaginii, acei profesionisti din zona aplicatiilor grafice si de proiectare unde acuratetea si culoarea oferite de monitorul SyncMaster sunt caracteristici definitorii.

24" 16:9 — SyncMaster 244T
MagicColor Pro / Color Weakness, MagicBright, MagicTune, MagicRotation (Auto Pivot), PIP/PBP (with Video), Narrow Bezel



10ms (GtoG) RTAchip* — Analog si Digital

21" — SyncMaster 214T
MagicSpeed, MagicColor Pro, MagicBright, MagicTune, MagicRotation, Narrow Bezel, CVBS, S-Video, PIP/PBP



8ms (GtoG) RTAchip* — Analog si Digital

20" — SyncMaster 204TS
MagicColor, MagicTune, MagicBright, MagicRotation, Narrow Bezel, CVBS, S-Video, PIP/PBP



16ms — Analog si Digital

	SyncMaster 244T	SyncMaster 214T	SyncMaster 204TS
Diagonala vizibila	24"	21.3"	20.1"
Luminozitate / Contrast	400 cd/m2 / 1000:1	300 cd/m2 / 900:1	250 cd/m2 / 700:1
Unghi Vizibilitate (H/V)	178°/178°	178°/178°	170°/170°
Timp raspuns (ms)	10 (GtoG)	8 (GtoG)	16
Frecventa oriz. (kHz)	30-81	30-81	30-81
Frecventa vert. (Hz)	56-75	56-75	56-75
Rezolutie Maxima	1920x1200@60 (A) 1920x1200@60 (D)	1600x1200@60Hz (A) 1600x1200@60Hz (D)	1600x1200
Semnal intrare video	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS CVBS, S-Video, Component	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS, CVBS, S-Video	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS, Composite, S-Video
Sync. Type	Separate H/V,	Separate H/V,	Separate H/V,
Conectori intrare	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D CVBS, S-Video,Component	Composite H/V, SOG 15pin D-sub, DVI-D CVBS, S-Video	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D
Consum	100 Watt (Max.)	65 Watt (Max.)	63 Watt (Max)
In mod DPMS	<2 Watt	<2 Watt	<2 Watt
Sursa	Interna	Interna	Interna
Boxe MM	X	X	X
Montare perete	VESA 100mm	VESA 100mm	VESA 100mm
TCO	TCO'03, TCO'99(Black)	TCO'03, TCO'99 (Negru)	TCO'03, TCO'99 (Negru)
Culori disponibile	Argintiu/Negru	Argintiu, Negru	Argintiu, Negru
Accesorii			
(W*H*D)mm (cu stand)	560.4x443.5x247.1	469x466.2x228.5	445 x 457.2 x 228.5
(W*H*D)mm (fara stand)	560.4x366.0x92.1	469x363x79.6	445 x 345 x 76.3
Stand	HAS(100mm) Reglaj Inaltime, Pivot Swivel, Tilt	HAS, Reglaj Inaltime, Pivot,Swivel, Tilt	HAS, Pivot Reglaj Inaltime (100mm)

*RTA chip - Response Time Accelerator
tehnologie proprietara Samsung

SAMSUNG

DECK COMPUTERS

SAMSUNG DigitAll Edition

Monitoare LCD profesionale
The SAMSUNG LCD Monitors

MagicSpeed · MagicColor · MagicBright · MagicTune · MagicPivot · MagicZone · MagicContrast 1000:1 · MagicContrast 1500:1 · Built-in POWER

imagineaza-ti ! tehnologie si design perfecte pentru aplicatii profesionale, grafica, medicina si proiectare

datorita imaginilor clare de inalta rezolutie (1920x1200 max.), a posibilitatilor de conectare multipla, plierea in multiple unghiuri si a functiei pivot aceste modele sunt dedicate mediului de afaceri si profesionistilor.

20" — SyncMaster 204B — 5ms — Analog si Digital



MagicSpeed, MagicColor, MagicTune, MagicBright, MagicRotation, Narrow Bezel

19" 16:10 — SyncMaster 940MW — 8ms — HDTV Ready — Analog si Digital



MagicSpeed, MagicTuner, MagicColor, PIP (PC mode only), Support W/W TV Syst, FM Radio, S-Video, Component, TV(RF), Scart

17" — SyncMaster 740T — 25ms — Analog si Digital



MagicTune, MagicColor, MagicBright2, MagicZone, Safe Mode

	SyncMaster 204B	SyncMaster 940MW	SyncMaster 740T
Diagonala vizibila	20.1"	19" Wide 16:10	17"
Luminozitate / Contrast	300 cd/m2 / 800:1	300 cd/m2 / 700:1	280 cd/m2 / 1500:1
Unghi Vizibilitate (H/V)	160°/160°	160°/160°	178°/178°
Timp raspuns (ms)	5	8	25
Frecventa oriz. (kHz)	30-81	30-81	30-81
Frecventa vert. (Hz)	56-75	56-75	56-75
Rezolutie Maxima	1600x1200	1440x900 VGA, WXGA	1280x1024
Semnal intrare video	Analog RGB, DVI Digital	Analog RGB, DVI Digital:TMDS,Composite S-video, Component , TV(antena/cablu), SCART	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS
Sync. Type	Separate H/V,	Separate H/V,	Separate H/V,
Conectori intrare	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D,CVBS, S-Video, SCART,Comp, RF	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D
Consum	36 Watt (Max)	55 Watts (Max.)	34 Watts (Max.)
In mod DPMS	<2 Watt	<2 Watt	<1 Watt
Sursa	Interna	Extern	Interna
Boxe MM	X	3w x 2 ch	X
Montare perete	VESA 100mm	VESA 100mm	VESA 75mm
TCO	TCO'03, TCO'99 (Negru)	TCO'99	TCO'03, TCO'99 (Negru)
Culori disponibile	Argintiu, Negru	Argintiu	Argintiu, Negru, Fildes
Accesorii		Adaptor DC,cablu audio, antena Radio, conector telecomanda	
(W*H*D)mm (cu stand)	444 x 427.6 x 200	466x406x216	362.1x389.6x200
(W*H*D)mm (fara stand)	444 x 344 x 74.5	532x553x165	362.1x298.2x60.2
Stand	HAS, Pivot Reglaj Inaltime (80mm)	Foldable Stand	HAS(80mm) / HAS(130mm) Reglaj Inaltime & Pivot , Swivel

Monitoare LCD pentru BIROU si ACASA
The SAMSUNG LCD Monitors

MagicSpeed · MagicTune · MagicBright · MagicZone · MagicColor · MagicStand · MagicPivot · WALL VESA MOUNTING · Built-in POWER

imagineaza-ti ! ai rezolvat problema solutiei video ideale

la birou sau acasa alegerea clara pentru utilizarea confortabila a PC-ului, imbinarea perfecta intre tehnologie si rafinament nu poate avea decat un singur nume

SAMSUNG

19" — SyncMaster 950B — 8ms — Analog si Digital



MagicSpeed, MagicTune, MagicBright2, MagicColor, Magic Stand, MagicZone, Magic Rotation

19" — SyncMaster 913BM — 8ms — Analog si Digital



MagicSpeed, MagicTune, MagicBright, Mechanical S/W, Boxe incorporate

19" — SyncMaster 940B — 8ms — Analog si Digital



MagicSpeed, MagicTune, MagicColor, MagicBright2, MagicZone, Narrow Bezel

	SyncMaster 950B	SyncMaster 913BM	SyncMaster 940B
Diagonala vizibila	19"	19"	19"
Luminozitate / Contrast	300 cd/m2 / 700:1	300 cd/m2 / 700:1	300 cd/m2 / 700:1
Unghi Vizibilitate (H/V)	160°/160° (CR>5)	160°/160° (CR>5)	160°/160° (CR>5)
Timp raspuns (ms)	8	8	8
Frecventa oriz. (kHz)	30-81	30-81	30-81
Frecventa vert. (Hz)	56-75	56-75	56-75
Rezolutie Maxima	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Semnal intrare video	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS
Sync. Type	Separate H/V,	Separate H/V,	Separate H/V,
Conectori intrare	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D
Consum	38 Watts (Max.)	N/A	38 Watts (Max.)
In mod DPMS	<1 Watt	N/A	<1 Watt
Sursa	Interna	Interna	Interna
Boxe MM	X	1Wx2Ch	X
Montare perete	VESA 75mm	VESA 100mm	VESA 75mm
TCO	TCO'03	TCO'99	TCO'03 (Option), TCO'99
Culori disponibile	Argintiu	Argintiu	Argintiu, Negru, Fildes
Accesorii			
(W*H*D)mm (cu stand)	423x427.5x232.5	416.6x420.6x200	407.6x408x200 (HAS)
(W*H*D)mm (fara stand)	423x350.5x57	416.6x377.6x64.2	524x414x235 (HAS)
Stand	Foldable Sstand Reglaj Inaltime, Pivot	HAS / Simple HAS: Reglaj Inaltime(80mm), Pivot	Simple(HAS(80mm),HAS(130mm)) Reglaj Inaltime & Pivot, Swivel

SAMSUNG

DECK COMPUTERS

Monitoare LCD pentru BIROU si ACASA

The SAMSUNG LCD Monitors

MagicSpeed, MagicTune, MagicBright, MagicZone, MagicColor, MagicStand, MagicPivot, WALL MOUNTING, Built-in POWER

imagineaza-ti ! datorita tehnologiei Samsung, ecranele LCD ofera niveluri de contrast si luminozitate deosebite, claritate si o bogata paleta de culori de cea mai buna calitate.

Traieste experienta imaginii si a confortului digital !



19" — MagicSpeed, MagicTune, MagicBright, Narrow Bezel, — 8ms

SyncMaster 913N — Analog



19" — MagicTune, MagicBright, Safe Mode — 12ms

SyncMaster 913V — Analog



17" — MagicSpeed, MagicTune, MagicBright2, MagicColor, Magic Stand, MagicZone, Magic Rotation — 8ms

SyncMaster 750B — Analog si Digital

	SyncMaster 913N	SyncMaster 913V	SyncMaster 750B
Diagonala vizibila	19"	19"	17"
Luminozitate / Contrast	300 cd/m2 / 700:1	250 cd/m2 / 600:1	300 cd/m2 / 700:1
Unghi Vizibilitate (H/V)	160°/160°	160°/150°	160°/160° (CR>5)
Timp raspuns (ms)	8	12	8
Frecventa oriz. (kHz)	30-81	30-81	30-81
Frecventa vert. (Hz)	56-75	56-75	56-75
Rezolutie Maxima	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Semnal intrare video	Analog RGB	Analog RGB	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS
Sync. Type	Separate H/V,	Separate H/V,	Separate H/V,
Conectori intrare	Composite, SOG 15pin D-sub	Composite, SOG 15pin D-sub	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D
Consum	38 Watts (Max.)	38 Watts (Max.)	34 Watts (Max.)
In mod DPMS	<1 Watt	<1 Watt	<1 Watt
Sursa	Interna	Interna	Intrna
Boxe MM	X	X	X
Montare perete	VESA 100mm	VESA 100mm	VESA 75mm
TCO	TCO'03 (Argintiu), TCO'99	TCO'99	TCO'03
Culori disponibile	Argintiu, Negru, Fildes	Argintiu, Negru,Fildes	Argintiu
Accesorii			
(W*H*D)mm (cu stand)	416.6x420.6x200.0 (HAS)	428x430x195.7	380.0x411x232.5
(W*H*D)mm (fara stand)	535x443x235 (HAS)	428x357.5x51.6	380.0x316x53.5
Stand	Simple / HAS HAS: Foldable Reglabil inaltime (80mm)	Simple Foldable	Reglaj Inaltime, Swivel, Pivot

Monitoare LCD pentru BIROU si ACASA

The SAMSUNG LCD Monitors

MagicSpeed, MagicTune, MagicBright, MagicColor, MagicStand, MagicPivot, WALL MOUNTING, Built-in POWER

imagineaza-ti ! noua dimensiune digitala, monitoare cu unghiuri de vizibilitate panoramice, geometrie perfecta

culori clare si stralucitoare care dau imaginii o acuratete deosebita, o dimensiune unde tu esti beneficiarul confortului digital.

Magic - controlul culorilor si al calitatii imaginii sunt gestionate pentru tine de functiile : MagicColor, MagicTune, MagicBright, MagicSpeed.



17" — MagicSpeed, MagicTune, MagicBright, Mechanical S/W, Boxe incorporate — 8ms

SyncMaster 713BM — Analog si Digital



17" — MagicSpeed, MagicTune, MagicColor, MagicBright2, MagicZone — 8ms

SyncMaster 740B — Analog si Digital



17" — MagicSpeed, MagicTune, MagicColor, MagicBright2, MagicZone — 8ms

SyncMaster 740N — Analog

	SyncMaster 713BM	SyncMaster 740B	SyncMaster 740N
Diagonala vizibila	17"	17"	17"
Luminozitate / Contrast	300 cd/m2 / 700:1	300 cd/m2 / 600:1	300 cd/m2 / 600:1
Unghi Vizibilitate (H/V)	160°/160°	160°/160° (CR>5)	160°/160° (CR>5)
Timp raspuns (ms)	8	8	8
Frecventa oriz. (kHz)	30-81	30-81	30-81
Frecventa vert. (Hz)	56-75	56-75	56-75
Rezolutie Maxima	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Semnal intrare video	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS	Analog RGB, DVI Digital Link:TMDS	Analog RGB
Sync. Type	Separate H/V,	Separate H/V,	Separate H/V,
Conectori intrare	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D	Composite, SOG 15pin D-sub, DVI-D	Composite, SOG 15pin D-sub
Consum	38 Watts (Max.)	34 Watts (Max.)	34 Watts (Max.)
In mod DPMS	< 1 Watt	<1 Watt	<1 Watt
Sursa	Interna	Interna	Interna
Boxe MM	1Wx2Ch	X	X
Montare perete	VESA 100mm	VESA 75mm	VESA 75mm
TCO	TCO'99	TCO'03 (Option), TCO'99	TCO'99
Culori disponibile	Argintiu	Argintiu, Negru, Fildes	Argintiu, Negru, Fildes
Accesorii			
(W*H*D)mm (cu stand)	370x404x200 (HAS)	366x391.2x200 (HAS)	366x391.2x200 (HAS)
(W*H*D)mm (fara stand)	508x431x235 (HAS)	497x382x235 (HAS)	497x382x235 (HAS)
Stand	HAS / Simple HAS: Reglaj Inaltime(80mm), Swivel, Pivot	Simple / HAS(80mm) / HAS(130mm) Reglaj Inaltime & Pivot, Swivel	Simple / HAS(80mm) / HAS(130mm) Reglaj Inaltime & Pivot, Swivel

SAMSUNG

DECK COMPUTERS


imaginează-ți
imprimante laser
economice
la calitate MAXIMA
SAMSUNG
www.deck.ro
ML1610/2010
Samsung Laser Printer
Procesor: Samsung 150MHz ; Viteza: 20 ppm ; Rezolutie: 1200x600 dpi ; Prima pagina in 10 sec.;
Memorie: 8MB; compatibil USB2.0 - (caracteristici pentru ML2010)
iarna 2005
Ghid de Imprimante și Multifuncționale Laser SAMSUNG
SAMSUNG

SAMSUNG DigitAll Edition

imprimante LASER
SAMSUNG printer solutions

40% Toner Save, No Warm Up Time



VITEZA **16** *pagini pe minut*

ML 1610



VITEZA **20** *pagini pe minut*

ML 2010



VITEZA **20** *pagini pe minut*

ML 2250/2251N

DE CE ML 1610 ?
- Viteza 16 ppm Quick Printing
- Spatiu redus ocupat pe birou
- Capacitate mare pt. hartie 150 coli
- Imprimare pe medii speciale
- Buton Economie 40% Toner Save Button

DE CE ML-2010 ?
- Viteza 20 ppm Quick Printing
- Cea Mai Mica Imprimanta in clasa "Desktop Ease"
- Capacitate mare pt. hartie 150 coli
- Imprimare pe medii speciale
- Buton Economie 40% Toner Save Button

DE CE ML-2250/ML-2251N ?
- Viteza 20 ppm Quick Printing
- Procesor 166 MHz
- Imprimare la Rezolutie de 1200 x 1,200 dpi
- Interfata Duala USB 2.0 & IEEE1284
- Interfata retea (optional pentru ML-2250)
- Capacitate mare pt. hartie 150 coli
- Imprimare pe medii speciale
- Buton Economie 40% Toner Save Button

ML 1610

Viteza	16 ppm (A4)
Rezolutie	600 x 600 dpi
Prima pagina	10 sec. din Stand by
Processor	Samsung 150 MHz
memorie	2 MB
Limbaj	SPL (Samsung Printer Language)
Interfata	USB 1.1 (Compatibil USB 2.0)
Fonturi	Windows Fonturi
OS Compatibil	Windows 98/Me/2000/XP, Various Linux OS , Red Hat, Caldera, Debian, Mandrake, Slackware,SuSE and Turbo Linux
Capacitate hartie	150-pag. Multi Purpose Tray 50-pag. Face Down
Marime Media	76 x 127 mm – 216 x 356 mm
Special Media	Transparencies, Label Post Cards,Envelopes
(W x D x H)	358 x 299 x 217 mm
Greutate	5.5 Kg (12.1 lbs)

ML 2010

Viteza	20 ppm(A4)
Rezolutie	1,200 x 600 effectiv
Prima pagina	10 sec. din Stand by
Processor	Samsung 150 MHz
memorie	8 MB
Limbaj	SPL (Samsung Printer Language)
Interfata	USB 1.1 (Compatibil USB 2.0)
Fonturi	Windows Fonturi
OS Compatibil	Windows 98 / Me / 2000 / XP, Various Linux OS Red Hat, Caldera,Debian, Mandrake, Slackware,SuSE and Turbo Linux Mac OS 10.3
Capacitate hartie	150-pag. Multi Purpose Tray, 1-pag Manual 100-pag. Face Down
Marime Media	76 x 127 mm– 216 x 356 mm
Special Media	Transparencies, Labels, Post Cards, Envelopes
(W x D x H)	358 x 299 x 217 mm
Greutate	5.5 Kg (12.1lbs

ML 2250/2251N

Viteza	20 ppm(A4)
Rezolutie	1,200 x 1,200 dpi efectiv
Prima pagina	10 sec. din Stand by
Processor	Samsung 166 MHz
Memorie	16 MB (Max. 144 MB)
Emulare	PCL6, IBM ProPrinter, EPSON
Interfata	USB 2.0, IEEE1284 Paralel, Ethernet 10/100 Base TX(2251N)
Fonturi	45 Scalable, 1 Bitmap
OS Compatibil	Windows 95/98/Me/NT4.0/2000/XP, Various Linux OS including Red Hat, Caldera, Debian, Mandrake, Slackware, SuSE and Turbo Linux
Capacitate hartie	250-pag. Cassette Tray, 50-pag Multi-purpose Tray 150-pag. Face Down, 1-pag. Face Up
Media size	76 x 127 mm – 216 x 356 mm Transparencies, Labels, Post Cards Envelopes
Duplex	-
(W x D x H)	358 x 452 x 278 mm
Greutate	10 Kg (22 lbs)

SAMSUNG DigitAll Edition

imprimante LASER
SAMSUNG printer solutions

40% Toner Save, No Warm Up Time



VITEZA **24** *pagini pe minut*

ML 2550/2551N

DUPLEX
RETEA(opt.)



VITEZA **24** *pagini pe minut*

ML 2552W

DUPLEX
RETEA



SUPER VITEZA **33** *pagini pe minut*

ML 3560

optional: DUPLEX
HDD 40 GB
RETEA

DE CE ML-2550/2551N ?
- Viteza 24 ppm Quick Printing
- Imprimare Rezolutie de 1200 x 1,200 dpi
- Buton One-touch Duplex print
- Interfata Duala USB 2.0 & IEEE1284
- PCL 6 si PostScript 3
- Capacitate mare pt. hartie 600 coli.

DE CE ML-2552W ?
- Viteza 24 ppm (Letter) Quick Printing
- Imprimare Rezolutie de 1200 x 1,200 dpi
- Buton One-touch Duplex print
- Interfata Retea 802.11b Wireless
- Interfata Duala USB 2.0 & IEEE1284
- PCL 6 si PostScript 3
- Capacitate mare pt. hartie 600 coli.

DE CE ML-3560 ?
- Viteza 33 ppm (Letter) Quick Printing
- Imprimare Rezolutie de 1200 x 1,200 dpi
- Buton One-touch Duplex print
- Interfata Retea 10/100 Base TX (ML-2551N) (optional pentru ML-2550)
- Interfata Duala USB 2.0 & IEEE1284
- PCL 6 si PostScript 3
- Capacitate mare pt. hartie 600 coli.
- Buton Economie 40% Toner Save Button & Clear LCD Display

ML 2550/2551N

Viteza	24 ppm (A4)
Rezolutie	1,200 x 1,200 dpi efectiv
Prima pagina	12 sec. din Standby
Processor	Samsung 266 MHz
Memorie	32 MB (Max. 160MB)
Emulare	PostScript3, PCL6, IBM ProPrinter, EPSON
Interfata	USB 2.0, IEEE 1284 Paralel Ethernet 10/100 Base TX(2551N)
Fonturi	45 Scalable, 1 Bitmap, 136 Post Script3 Fonturi
OS Compatibil	Wind 95/98/Me/NT4.0/2000/XP, Linux OS including Red Hat, Caldera,Debian, Mandrake, Slackware,SuSE and Turbo Linux, Mac OS 8.6–9.2/10.1–10.3
Capacitate hartie	500-pag. Cassette Tray, 100-pag. Multi Tray 250-pag. Face Down, 100-pag. Face Up
Duplex	Built-in
Media size	76 x 127 mm – 216 x 356 mm Transparente, Labels, Envelopes, Card stock
(W x D x H)	386 x 446 x 326 mm
Greutate	13.7 Kg (30.2 lbs)

ML 2552W

Viteza	24 ppm (A4)
Rezolutie	1,200 x 1,200 dpi efectiv
Prima pagina	12 sec. din Stand by
Processor	Samsung 266 MHz
Memorie	32 MB (Max. 160MB)
Emulare	PostScript3, PCL6, IBM ProPrinter, EPSON
Interfata	USB 2.0, IEEE 1284 Paralel Ethernet 10/100 Base TX Wireless LAN 802.11b
Fonturi	45 Scalable, 1 Bitmap, 136 Post Script3 Fonturi
OS Compatibil	Win 95/98/Me/NT4.0/2000/XP, Linux OS including Red Hat, Caldera,Debian, Mandrake, Slackware,SuSE and Turbo Linux, Mac OS 8.6–9.2/10.1–10.3
Capacitate hartie	500-pag. Cassette Tray, 100-pag. Multi Tray 250-pag. Face Down, 100-pag. Face Up
Duplex	Built-in
Media size	76 x 127 mm – 216 x 356 mm Transparente, Labels, Envelopes, Card stock
(W x D x H)	386 x 446 x 326 mm
Greutate	13.7 Kg (30.2 lbs)

ML 3560

Viteza	33 ppm (A4)
Rezolutie	1,200 x 1,200 dpi efectiv
Prima pagina	9 sec. din Stand by
Processor	Samsung 400 MHz
Memorie	32 MB (Max. 288MB)
Emulare	PostScript3, PCL6, IBM ProPrinter, EPSON
Interfata	USB 2.0, IEEE 1284 Paralel (Ethernet 10/100 Base TX (opt.) Wireless LAN 802.11b) (opt.)
Fonturi	45 Scalable, 1 Bitmap, 136 Post Script3 Fonturi
OS Compatibil	Win 95/98/Me/NT4.0/2000/XP, Linux OS including Red Hat, Caldera,Debian, Mandrake, Slackware,SuSE and Turbo Linux, Mac OS 8.6–9.2/10.1–10.3
Capacitate hartie	500-pag. Cassette Tray, 100-pag. Multi Tray 250-pag. Face Down, 100-pag. Face Up
Duplex	Built-in
Media size	76 x 127 mm–216 x 356 mm Transparente, Labels, Envelopes, Card stock
(W x D x H)	396 x 453 x 353 mm
	-

SAMSUNG

DECK COMPUTERS

multifunctionale LASER

SAMSUNG printer solutions



imprimanta, copiator, scaner color

VITEZA **14** *pagini pe minut*

SCX 4100

	IMPRIMANTA
Viteza	14 ppm (A4)
Rezolutie	600 x 600 dpi
Prima pagina	12 sec. de la READY
Emulare	SPL (Samsung Printer Language)
	COPIATOR
Viteza	14 ppm (A4)
Rez. (Optic)	600 x 600 dpi
Prima copie	12 sec. din Stan by
Zoom	50~200%
Multiple copy	1~99 pages
Duplex Copy	-
	SCANER COLOR
Compatibil	Twain standard
Method	Colour CIS
Rez. (Optic)	600 x 600 dpi
Rez. (Enh.)	Max. 4,800 x 4,800dpi(USB)
Scala nuante de gri	256 nivele
Capacitate hartie	250-pag. Caseta, 1-pag.Man.
Media(for Print)	76 x 127 mm ~ 216 x 356 mm
Size (W x D x H)	422 x 400 x 239 mm
Greutate	9.5 Kg
Afisaj LCD	2 linii x 16 charactere
Memorie	8MB
Interfata	USB1.1 (Compat. cu USB2.0),
	IEEE 1284 Parallel
OS Compatibil	Windows 95/98/Me/NT4.0/2000/XP,
	Various Linux OS (via USB)
	Red Hat, Caldera, Mandrake,
	Slackware, SuSE and Turbo Linux



imprimanta, copiator, scaner color, fax

VITEZA **20** *pagini pe minut*

SCX 4521F

	IMPRIMANTA
Viteza	20 ppm (A4)
Rezolutie	600 x 600 dpi
Prima pagina	11 sec. de la READY
Emulare	SPL (Samsung Printer Language)
	COPIATOR
Viteza	20 ppm (A4)
Rez. (Optic)	600 x 600 dpi
Zoom	25~400% (plat), 25~100% (ADF)
Multiple copy	1~99 pages
	SCANER COLOR
Compatibil	Twain standard
Rez. (Optic)	600 x 600 dpi
Rez. (Enh.)	Max. 4,800 x 4,800 dpi
Scala nuante de gri	256 nivele
Viteza Modem	33.6 Kbps,Aprox. 3 sec. / pag.
Compresie	MH/MR/MMR /JPEG
Scan Viteza	Approx. 3 seconds per page
Rezolutie	Max. 300 x 300 dpi
memorie	2 MB (Approx. 160 pages)
Battery Backup	Max. 15 Min.
Capacit. hartie	150-pag. Caseta, 1-pag. Man.
	Letter, A4, Legal,Folio,
ADF Capacitate	30 pag.
Afisaj LCD	2 linii x 16 charactere
Memorie	16MB
Interfata	USB1.1 (Comp. USB2.0),
	IEEE 1284 Parallel
OS Compat.	Windows 95/98/Me/NT4.0/2000/XP,
	Various Linux OS (via USB only)
	incl, Red Hat, Caldera, Mandrake,
	Slackware, SuSE and Turbo Linux



imprimanta, copiator, scaner color, fax

VITEZA **20** *pagini pe minut*

SCX 4520/4720F

	IMPRIMANTA
Viteza	20 ppm (A4)
Rezolutie	1200 dpi effectiv
Prima pagina	10 sec. de la READY
Emulare	PCL6
	COPIATOR
Viteza	20 ppm (A4)
Rez. (Optic)	600 x 600 dpi
Zoom	25~400% (platen), 25~100% (ADF)
Multiple copy	1~99 pages
	SCANER COLOR
Compatibil	Twain standard, WIA standard
Rez. (Optic)	600 x 1,200 dpi, Max. 4,800 dpi
	FAX(numai la modelul 4720F)
Scala nuante de gri	256 nivele
Modem Viteza	33.6 Kbps Aprox. 3 sec / pag.
Compresie Mod	MH/MR/MMR/JBIG/JPEG
Scan Viteza	Approx. 2.0 seconds per page
Rezolutie	Max. 300 x 300 dpi
memorie	4 MB (Approx. 320 pag.)
Battery Backup	48 Hours
Capacitate hartie	250-pag. Caseta, 1-pag.Man
	150-pag. Face Down, 1 pag Up
ADF Capacitate	50 pag.
Afisaj LCD	2 linii x 16 charactere
Memorie	32MB
Interfata	USB 2.0 , IEEE 1284 Parallel
OS Compatibil	Windows 95/98/Me/NT4.0/2000/XP,
	Various Linux OS (via USB)
	Red Hat,Caldera, Mandrake,
	Slackware, SuSE , Turbo Linux



Direct Scan to E-mail
kit optional

copiator profesional imprimanta, scaner color, fax

VITEZA **20** *pagini pe minut*

SCX 6220/6320F

cu Duplex

	IMPRIMANTA
Viteza	20 ppm (A4)
Rezolutie	1,200 dpi effectiv
Prima pagina	9 sec. de la READY
Emulare	PCL6, PS3 (optoanal)
	COPIATOR
Viteza	20 ppm (A4)
Rezolutie (Optic)	600 x 600 dpi
Zoom	25~400% (plat), 25~100% (ADF)
Multiple copy	1~999 pages
	SCANER COLOR
Compatibil	Twain standard, WIA standard
Rez. (Optic, Enh.)	600 x 600 dpi, Max. 4,800 dpi
	FAX (numai la modelul 6320F)
Scala nuante de gri	256 nivele
Modem Viteza	33.6 Kbps,Aprox. 3 sec / pag.
Compresie Mod	MH / MR /MMR / JBIG / JPEG
Rezolutie	Max. 400 x 400 dpi
Memorie	16 MB (Approx. 1,280 pages)
Auto Dial	1-touch dial : 40 Locations,
Battery Backup	Max. 100 hours
Capacitate hartie	550-pag. Cassette Tray 75g/m2
	250-pag. Face Down
Media (Print)	A4, Letter, Legal, Folio
(Fax and Copy)	A4, Letter, Legal, Folio, Exec
	Envelope, Letter, A4, Legal
ADF Capacitate	50-pag.s (Letter / A4, 75 g/m2)
LCD	2 linii x 20 charact (Backlight)
Memorie 6220/6320F	32MB / 48MB
Interfata	USB 2.0, IEEE 1284 Parallel
OS Compatibil	Windows 95/98/Me/NT4.0/2000/XP,
	Various Linux, Red Hat,Caldera

imprimante LASER COLOR

SAMSUNG printer solutions

imprimante Laser COLOR

DE CE IMPRIMANTE LASER COLOR SAMSUNG ?

- **Duplex Incorporat**
- **Tiparire rapida**
  - **24 ppm A/N 6 ppm color (CLP510/510N)**
  - **20 ppm A/N 20 ppm color (CLP 600/600N)**
- **64 MB memorie standard**
- **Cel mai scazut nivel de zgomot 49 dBA**
- **Retea 10 / 100 base TX (Pentru seria N) optional wireless N/W**
- **Capacitate Standard 350 coli**
- **Inlocuirea usoara a cartuselor si a hirtiei**
- **Afisaj LED si LCD pentru control erori**

Samsung continua sa dezvolte noi echipamente de imprimare satisfacand astel orice dorinta de schimbare si innoire a facerii

Pentru impactul creativ al culorilor Samsung ofera prin **CLP-600** o imprimanta noua pentru tot spectrul de culori si gama de utilizare. Noua imprimanta laser **COLOR Samsung CLP 600** reprezinta dovada ca tehnologia de varf nu necesita indemanare deosebita pentru a fi utilizata .

Imprimantele laser **COLOR Samsung** sunt produse cu o functionare silentioasa datorita tehnologiei (**NO NOIS**) , avand accesorii incapatoare, capacitate sandard de 350 coli si optional caseta suplimentara de 500 coli, versatilitate (schimbarea usoara a cartuselor, duplex incorporat) si mai ales usurinta in depistarea si localizarea erorilor cu ajutorul afisajului de control LCD si leduri.



VITEZA **24/6** *pagini pe minut*

CLP510/510N

cu Duplex
RETEA (opt.)

Viteza (B/W)	24 ppm (A4)
Viteza (Color)	6 ppm(A4)
Rezolutie	1,200 x 1,200 dpi efectiv
Processor	Samsung SPGPm
memorie	64 MB (Max. 192 MB)
Emulare	SPL-C
Interfata	USB 2.0,
	Ethernet 10 / 100 Base TX
	(CLP 510N)
OS Compatibility	Windows 98 / Me / 2000
	/ XP / 2003,
	Various Linux OS incl
	Red Hat, Caldera,
	Debian,Mandrake,
	Slackware,SuSE
	Turbo Linux, MacOS10.3.x
Capacitate hartie	250 in caseta,
	100 caseta rapida
Duplex	Incorporat
Media	90 x140 mm ~ 216 x 356 mm
Special Media	Envelopes, Labels, Card stock
marime (W x D x H)	510 x 470 x 405 mm
greutate	32 kg (70.5 lbs)
Nivel Zgomot	mai putin de 49.0 dBA (COLOR)
Toner NEGRU	7,000 pag. A4,
	Starter 3,000 pag. A4, 5%
C/M/Y/K	5,000 A4 pag.,
	Starter 2,000 pag. A4 5%



VITEZA **20/20** *pagini pe minut*

CLP600/600N

cu Duplex manual
RETEA (opt.)

Viteza (B/W)	20 ppm(A4)
Viteza (Color)	20 ppm(A4)
Rezolutie	2400 x 1,200 dpi efectiv
Processor	MIPS 250MHz
memorie	64 MB (Max. 192 MB)
Emulare	SPL-C
Interfata	USB 2.0,
	Ethernet 10 / 100 Base TX
	(CLP 510N)
OS Compatibility	Windows 98 / Me / 2000
	/ XP / 2003,
	Various Linux OS incl
	Red Hat, Caldera,
	Debian,Mandrake,
	Slackware,SuSE
	Turbo Linux, MacOS10.3.x
Capacitate hartie	250 in caseta,
	100 caseta rapida
Duplex	manual
Media	90 x140 mm ~ 216 x 356 mm
Special Media	Envelopes, Labels, Card stock
marime (W x D x H)	510 x 470 x 405 mm
greutate	32 kg (70.5 lbs)
Nivel Zgomot	mai putin de 49.0 dBA (COLOR)
Toner NEGRU	4,000 pag. A4,
	Starter 2,000 pag. A4, 5%
C/M/Y/K	4,000 A4 pag.,
	Starter 2,000 pag. A4 5%

SAMSUNG

DECK COMPUTERS





SPP 2020/2020R

Metoda Imprimare	Dye Diffusion Termal Transfer
Viteza	60 secunde A6
Rezolutie	300 x 300 dpi
Procesor	ZR4100(ARM7)
Memorie	1 MB Flash/16MB DRAM
Emulare	JPG
Sloturi memorie	nu
LCD	nu
OS Compatibility	Windows 98 / Me / 2000 / XP / 2003,MacOS10.3.x
Capacitate hartie	
Input	20 file A6 in caseta (Consum. 20 bucati separat)
Output	10 file A6 fata in jos
Interfata	USB 1.1 (DSC , Camera, Phone) USB 2.2 (PC)
Consumabile	Samsung Photo Paper only starting Kit 10 pagini
Dimensiuni Net	180x136x68 mm
Optiuni	
Bluetooth	SPP-00BA



SPP 2040/2040B

optional cu BLUETOOTH

Metoda Imprimare	Dye Diffusion Termal Transfer
Viteza	60 secunde A6
Rezolutie	300 x 300 dpi
Procesor	ZR4100(ARM7)
Memorie	4 MB Flash/32MB DRAM
Emulare	JPG
Sloturi memorie	CompactFlash II(&microdriver) SmartMedia, SecureDidgital, MMcard, MemoryStick, x-picture Card Windows
LCD	2.0" Color TFT LCD
OS Compatibility	Windows 98 / Me / 2000 / XP / 2003,MacOS10.3.x
Capacitate hartie	
Input	20 file A6 in caseta (Consum. 20 bucati separat)
Output	10 file A6 fata in jos
Interfata	USB 1.1 (DSC , Camera, Phone) USB 2.2 (PC)
Consumabile	Samsung Photo Paper only starting Kit 10 pagini
Dimensiuni Net	180x136x68 mm
Optiuni	
Bluetooth	SPP-00BA - la 2040B

TOMBOLA cu premii !



Premiul 1

Monitor LCD SyncMaster 930BF



Premiul 3

Camera Foto Digitala Digimax A402

Premiul 2

multifunctional Laser SCX 4100



"INCEPE 2006 CU SAMSUNG"

Nume: ______________________ Prenume: ______________________

Judet: __________ Localitate: ______________ Adresa: ______________________

____

Telefon: __________ e-mail: ______________ data: __________ semnatura: __________

prin completarea prezentului talon sunt de acord sa primesc materiale informative si promotionale referitoare la produse SAMSUNG

Completeaza toate datele din acest talon, trimite-l intr-un plic la adresa: DECK Computers; Str. Dezrobirii; Nr.15; Sect.6; Bucuresti si participi la tombola "INCEPE 2006 CU SAMSUNG"

Data limita de primire a taloanelor este 15.01.2006 data postei.

Extragerea va avea loc pe 30.01.2006 iar castigatorii vor fi anuntati pe site-ul: www.samsungshop.ro

SAMSUNG — DECK COMPUTERS

HARDMAIL

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: Procesoare / Memorii

Răcire pasivă pe Celeron 2.2GHz FSB400

Vreau să ştiu dacă pot să las un Celeron 2.2GHz FSB400 cu răcire pasivă pe un server. Deasupra radiatorului de la procesor se află ventilatorul sursei care trage aerul cald în afara carcasei. Înainte pe sistem era un procesor Pentium 4 2.4GHz FSB533. Se încinge mai tare acest Celeron? *dr_dream*

Vezi că există ventilatoare în format slim, au cam 1.5cm înălţime. Dacă îl laşi fără răcire activă sigur se arde. Există şi coolere cu ventilatorul în lateral sau fără ventilator, pe bază de heat-pipe-uri. ***cryss_mocanu***

Dacă pe el a fost un Pentium 4 cu aceeaşi răcire, nu cred că ai de ce să-ţi faci griji cu Celeron-ul. Oricum, vezi şi tu ce temperaturi are şi, dacă nu sare de 55, zic eu că nu vei avea probleme. *Merced*

Da, merge. De ars nu se arde, eventual când atinge temperatura maximă suportată se va stinge. ***tty***

FORUM: Plăci de bază

Incompatibilitate între K8N4-E & Sempron 3100+ 64

Am cumpărat placa de bază ASUS K8N4-E pe care am montat un Sempron 3100 cu 64 de biţi. Restul sistemului mai include o memorie Geil Value 512MB, o placă video GeForce 6600GT şi un harddisk Western Digital de 80GB. Calculatorul bootează, recunoaşte toate componentele corect, dar nu pot instala Windows-ul. Introduc CD-ul corespunzător, iar când apare "press any key to boot from cd" tastatura nu mai răspunde la nici o comandă. *Martin*

Problema este destul de nasoală şi ţine de o incompatibilitate între două componente. Memoria este single sided sau double sided? Trebuie să ai în cartea plăcii de bază o schemă care să îţi explice care sunt sloturile pentru memoriile single sided şi double sided. ***ice01***

Memoria este DS. O să încerc, varianta asta care chiar o scosesem din calcul. Am descoperit o altă chestie interesantă. Dacă deconectez harddisk-ul, instalarea sistemului de operare porneşte după care îşi dă restart la "windows setup is inspecting your computer hardware configuration" *Martin*

Acum am văzut că harddisk-ul este un Western Digital. Setează-l pe cable select şi pune-l singur pe cablu. ***ice01***

S-a rezolvat! Sursa de 350W era prea slabă pentru sistem iar harddisk-ul avea jumperii amplasaţi greşit. *Martin*

>>> FRECVENŢELE PLĂCII VIDEO >>>

Autor: Criogenia10@yahoo.com

De curând am achiziţionat un calculator pe bucăţi pe care l-am asamblat personal. Până aici totul bine şi frumos, dar am nişte probleme cu el. Unitatea optică DVD Writer ASUS merge pe ATA66, deşi am pus cablul IDE care a venit de la MSI. Placa video este un HIS Radeon X800GT şi nu funcţionează la specificaţiile de pe cutie (475/975MHz). Atât ATI Tool, cât şi Catalyst îmi spun că are 475MHz pentru nucleul grafic şi 490MHz pentru memorii. De ce oare? Am încercat să ridic frecvenţa memoriei la 700MHz şi îmi apare pe tot ecranul un artefact de mai mare frumuseţea şi se blochează. Menţionez că placa nu are alimentare suplimentară.

XtremPC: Frecvenţele de funcţionare ale memoriilor plăcii video pot fi afişate în două moduri. Fie prin frecvenţa reală, adică cei 490MHz raportaţi de aplicaţia Ati Tool, fie prin frecvenţa DDR, adică 980MHz (dublul celei reale). Cu siguranţă că ATI Tool ţi-a raportat frecvenţa reală şi practic placa grafică funcţionează în parametrii specificaţi de producător. Ai avut mare noroc că nu ţi s-au ars memoriile când le-ai tactat la 700MHz (1400 DDR). Referitor la cea de-a doua nelămurire îţi pot spune că majoritatea unităţilor optice lucrează pe interfaţa ATA33. Se pare că ASUS a schimbat tipul de interfaţă la modelul de unitate pe care il deţii, apelând la una mai rapidă.

>>> VITEZĂ LA INTERNET MAI RAPIDĂ >>>

Autor: Cătălin Marcu

Am Internet prin cablu (prin LAN), la fel şi colegul meu de cameră, la viteza 256kbps. Problema mea este că la el merge foarte bine, iar la mine, în cel mai bun caz, acceptabil. La download îmi scade până la 2K sau chiar mai jos. La el download-ul merge cu 9K în cel mai rău caz. În general îi merge cu 16K, iar noaptea prinde şi 100K. Uneori deschid o pagină şi aştept cam un minut până începe să o încarce propriu-zis. De la ce poate fi? Amândoi folosim placa de reţea integrată. La mine este Gigabit LAN iar la el de 100Mbps. Mai am o întrebare. Pentru harddisk îmi trebuie vreun driver, ceva, ca să funcţioneze la întregul potenţial? Chestia cu Safely Remove Hardware mă afectează cu ceva la performanţă?

XtremPC: Safely Remove Hardware se referă la echipamentele care pot fi înlăturate din sistem când acesta este încă pornit şi nu afectează performanţa calculatorului sau a componentei în cauză. Nu ai nevoie de drivere speciale pentru ca harddisk-ul să funcţioneaze mai rapid, are grijă sistemul de operare de acest aspect. Viteza mică pe care o ai la navigarea pe Internet nu poate fi influenţată de faptul că folosiţi plăci de reţea diferite. Cel mai probabil că există o problemă cu router-ul. Este posibil să fi fost configurat greşit şi să nu aloce lăţimi de bandă egale ambelor calculatoare. De asemenea, verifică-ţi calculatorul de eventuali viruşi sau programe spy-ware care ar putea să îţi ocupe lăţimea de bandă rulând în fundal.

>>> PUNCTAJ PREA MIC ÎN 3DMARK05 >>>

Autor: webmaster@rembogd.ro

Sunt deţinătorul următoarei configuraţii: Athlon XP 2400+, placă de bază EPOX 8RDA3i, un modul de memorie Geil Value 512MB DDR, HDD Maxtor 80GB şi un Samsung de 40GB. De câteva luni mi-am cumpărat o placă video nouă de la care am avut aşteptări foarte mari. Este vorba de un Leadtek A400 cu chipset GeForce 6800 şi 128MB DDR. În 3DMark05 am scos un punctaj "fenomenal" de 1236 de puncte. Menţionez că în 3DMark03 punctajul a fost 7159 la frecvenţe standard şi 7807 în overclocking.

XtremPC: Scorul obţinut în 3DMark03 este unul relativ bun ţinând cont de procesorul de care dispui. În cazul variantei 2005 a aceleaşi suite, lucrurile nu mai stau aşa de bine. Ar fi trebuit să scoţi peste 4000 de puncte. Îţi sugerez să descarci de pe site-ul www.nvidia.com ultimele drivere pentru placa de bază şi cea video. Le dezinstalezi pe cele vechi şi abia după aceea le pui pe cele noi. Verifică în BIOS ca opţiunea AGP Apperture size să fie 256 iar Fast Writes pus pe Enable.

>>> UPDATE DE BIOS LA UN NOTEBOOK >>>

Autor: Dacian Călin

Am un notebook Compaq Armada 1700 cu procesor Intel Pentium Mobile la 266MHz, harddisk de 5.7GB, placă video cu 2MB, 64MB SDRAM şi unitate optică CD-ROM 24x. Aş dori să îi actualizez BIOS-ul, dar nu ştiu să intru în el şi de unde l-aş putea descărca de pe Internet. Vă rog să îmi daţi o idee despre cum aş putea face update la toate componentele. Am instalat pe el Windows XP Professional şi pot să zic că rulează destul de bine, dar poate iar prinde bine un update la BIOS-urile plăcii video şi al celei de bază.

XtremPC: Pentru a face update de BIOS este necesar să cunoşti exact modelul de notebook şi placa de bază de care dispui. Dacă la desktop-uri mai există şansa restaurării BIOS-ului după o scriere eşuată, la notebook-uri această posibilitate este aproape nulă şi necesită apelarea la service-ul autorizat al producătorului. Nu îţi recomand să faci update de bios, ghidează-te după zicala "dacă merge bine, lasă-l aşa!".

hobby



Liviu Mihai

Inamicul nostru, e-mail-ul

Au banalele mesaje electronice efecte nocive asupra noastră?

Poşta electronică reprezintă unul dintre cele mai uzuale mijloace de comunicare la ora actuală. Practic, dacă există un calculator cu acces la Internet, şansele ca proprietarul să deţină cel puţin un cont de e-mail sunt foarte mari. Rapidă şi comodă, poşta electronică este esenţială pentru buna desfăşurare a activităţii unei companii. Însă, surprinzător sau nu, după atâţia ani de folosire a acestui mijloc esenţial de comunicare, devenit pentru mulţi dintre noi banal, e-mail-ul le creează încă mari probleme angajaţilor şi indirect companiei pentru care lucrează. În plus, se pare că ne influenţează şi coeficientul de inteligenţă. Negativ. Să vedem despre ce e vorba.

În primul rând, se creează dependenţă. Personal am clientul de e-mail (mai bine spus notifier-ul) configurat să verifice la fiecare minut primirea de noi mesaje. Deşi prins cu alte treburi, curiozitatea mă împinge să citesc mesajul primit. Odată citit, urmează compunerea unui răspuns. După ce am terminat compunerea mesajului, intervine ceea ce specialiştii numesc sindromul butonului send. Este vorba de teama de a nu fi scris greşit diverse cuvinte sau de a nu fi dat un răspuns neadecvat. Teama variază în funcţie de importanţa interlocutorului. Una este să răspunzi la un e-mail trimis de un prieten şi alta să-i compui un mesaj şefului tău sau unui important partener de afaceri. Abia după ce am verificat minuţios mesajul ce urmează a fi expediat apăs butonul send şi este depăşit efectul sindromului cu acelaşi nume. Din păcate, pentru unii dintre noi dependenţa este atât de acută încât continuă chiar şi când nu suntem în faţa calculatorului. Doar avem telefon mobil cu client de e-mail, nu?

În al doilea rând, e-mail-ul a generat de-a lungul timpului numeroase drame. Una în mod special a constituit recent subiectul a numeroase articole în presa de peste Ocean. Este vorba de cazul lui Harry C. Stonecipher, fost director executiv al companiei Boeing. Acesta e devenit fost din cauza unor indiscreţii purtate prin intermediul e-mail-ului. Mai precis, a fost concediat dupa ce s-a constatat că avea o aventură extraconjugală cu o subordonată. Încă nu se ştie dacă era cazul sindromului butonului send sau ceva genetic, însă domnul Stonecipher s-a ales cu un divorţ şi a rămas fără slujbă, trădat fiind de poşta electronică.

Efectele pe care le-am enumerat până acum sunt specifice, neafectând toţi utilizatorii. De exemplu, infidelitatea este pentru unii o boală cronică, iar singura legătură cu e-mail-ul este că acesta nu ştie să ţină secrete, deşi poate fi învăţat. Însă ceea ce au descoperit cercetătorii americani recent se pare că ne afectează pe toţi. Aceştia au supus două categorii de persoane aceluiaşi test de inteligenţă. Pe de o parte erau persoane care consumau curent droguri uşoare, iar pe de altă parte angajaţi care au recunoscut că se întrerup din lucru pentru a-şi citi mesajele şi a răspunde la acestea. Ei bine, cei care consumau droguri se pare că au obţinut rezultate mai bune. Cu alte cuvinte, cei care se întrerup des din lucru pentru a răspunde la mesaje îşi pierd concentrarea şi dau un randament mai mic decât cei care se droghează. Cel puţin aceasta este concluzia studiului realizat de oamenii de ştiinţă americani.

În ultimii ani am citit o mulţime de astfel de studii realizate parcă din plictiseală de către oamenii de ştiinţă, toate având în comun un singur lucru: natura bizară a concluziei. Însă un lucru este cert: utilizarea excesivă a poştei electronice, ca orice abuz în general, îşi arată mai devreme sau mai târziu efectele negative. Chiar dacă nu vor fi niciodată la fel de grave ca cele care reies din studiul sus-amintit.





S-a lansat noua generaţie BitDefender!
Pentru protecţia eficientă a calculatorului instalaţi BitDefender 9 Professional Plus de pe DVD şi introduceţi cheia de mai jos:

C08C9B3A33C902F1289A



ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

CONTRAOFENSIVA MICROSOFT

Program redenumit şi portal nou

Microsoft a decis să schimbe denumirea propriului program AntiSpyware. Astfel, Windows AntiSpyware se va numi Windows Defender. Schimbarea planificată de cei de la Microsoft nu este numai una de formă, fiind preconizate mai multe îmbunătăţiri la capitolul funcţionalitate. În primul rând este vorba de detectarea şi eliminarea mai multor tipuri de coduri malițioase. În al doilea rând va fi schimbată modalitatea prin care este actualizată baza de semnături. În locul unei actualizări realizate din cadrul programului, noile semnături vor fi descărcate prin intermediul facilităţii Windows Update a sistemului de operare. Legat de sistemul de operare trebuie menţionat faptul că Windows Defender va fi inclus în varianta Beta 2 a Windows Vista, care are ca termen-limită de lansare data de 31 decembrie a acestui an. Totodată, va fi lansată şi o versiune pentru Windows XP, însă deocamdată nu este cunoscută data la care aceasta va disponibilă.

Totodată, gigantul din Redmond a făcut o nouă mutare în războiul pe care îl poartă cu Google şi Yahoo! prin lansarea portalului Windows Live. Acesta va include o serie de produse şi servicii, unele dintre ele în stadiul beta. Printre acestea se numără Windows Live Mail (o nouă interfaţă pentru Hotmail), Windows Live Saftey Center, Windows Live Favorites, Windows Live Messenger şi Windows OneCare Live. Pagina principală a noului portal oferă numeroase modalităţi de personalizare şi selectare a

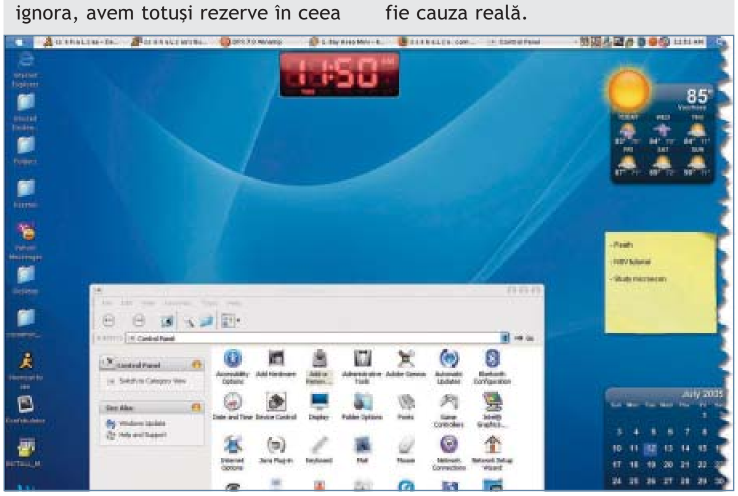


conţinutului. Este inclus totodată şi suport pentru informaţiile furnizate prin intermediul fluxurilor RSS de către diverse site-uri specializate. Suprinzător, portalul Windows Live poate fi vizitat folosind şi Firefox.

UTILIZATORII MIGREAZĂ ÎN NUMĂR MARE

De la PC la Macintosh

Satisticile publicate recent arată faptul că din ce în ce mai mulţi utilizatori de PC migrează către Macintosh. Conform cifrelor, în ultimul an, peste un milion de utilizatori de PC au achiziţionat un Macintosh. Dincolo de cifrele intrinseci pe care nu le putem ignora, avem totuşi rezerve în ceea ce priveşte cauza acestui fapt. Responsabil ar fi succesul de care se bucură la ora actuală iPod. Însă, ţinând cont de faptul că programul cu care playerul de la Apple conlucrează, iTunes, dispune şi de o versiune pentru Windows, pare totuşi puţin probabil ca aceasta să fie cauza reală.



OPERA ESTE LA ÎNĂLŢIME

Browser-ul norvegian zboară



De-a lungul timpului, Opera a dovedit că este un browser inovator, multe dintre facilităţile introduse de acesta în premieră fiind adoptate ulterior şi de către alte companii precum Mozilla sau Microsoft. De această dată Opera a decis să zboare. Şi nu la figurat. Producătorul norvegian a încheiat un contract cu Thales, o firmă franceză care furnizează sisteme de comunicare şi divertisment companiilor aeriene. Sistemul dezvoltat de compania franceză se numeşte TopSeries şi permite accesarea Internetului, rularea filmelor, a jocurilor etc. Bineînţeles că navigarea pe Internet se va face cu Opera. Sistemul va fi montat pe spătarul scaunului din faţă. Până în prezent, sistemul TopSeries a fost preluat de companii precum Air France sau Air Canada.

XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

www.mintrubbing.org



Nu recomandăm vizitarea acestui site de către persoanele lipsite de simţul umorului. De asemenea, nu recomandăm luarea în serios a informaţiilor pe care le vor găsi pe acest site. Dacă îndepliniţi cele două criterii sus-menţionate, atunci vă recomandăm să vizitaţi site-ul oficial al Romanian Mint Rubbing Association. Orice traducere sau explicaţie este de prisos. Iar dacă vă simţiţi reprezentat de această asociaţie, puteţi primi chiar şi o diplomă.

Hardware



http://fab51.com/index-e.html

Procesorul este una dintre cele mai importante şi în acelaşi timp una dintre cele mai sensibile componente ale unui calculator. Celor care doresc să afle mai multe informaţii despre procesoarele actuale le recomandăm să viziteze acest site. Veţi putea găsi aici un ghid cuprinzător al procesoarelor AMD pe 64 de biţi, pentru Socket 939, Socket 754 şi Socket 940, precum şi o descriere a arhitecturii acestora.

Software



www.tweakxp.com

Adresa acestui site spune totul despre informaţiile pe care le conţine. Este vorba de o mulţime de metode prin care se pot modifica anumiţi parametri ai sistemelor Windows XP. Sunt vizate aspecte precum interfaţa, performanţa sistemului, conexiunea la Internet, securitatea etc. De asemenea, poate fi descărcat şi un program care conţine majoritatea metodelor de tweking descrise în cadrul site-ului.

Internet



www.internetworldstats.com

Pe acest site puteţi găsi foarte multe statistici legate de utilizarea Internetului. Informaţiile sunt împărţite pe regiuni geografice, putând fi găsite şi date referitoare la ţara noastră. Însă nu ştim câtă încredere putem avea în aceste date, ţinând cont că cifra populaţiei ţării noastre publicată pe acest site este destul de departe de adevăr. Dacă ar fi luăm de bune aceste statistici, în România există doar 1,8% din totalul conexiunilor la Internet din Europa.

Jocuri



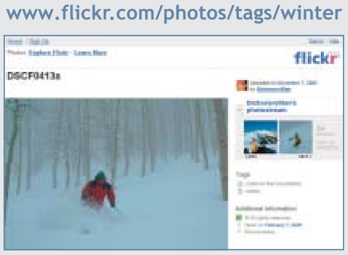
www.serial-gamer.com

Probabil că ascunşi printre paginile acestui site se găsesc şi nişte asasini în serie. Dar în mod cert sunt mai interesanţi jucătorii în serie, cei care pot găsi cam tot ce îi interesează în materie de producţii interactive, indiferent de platforma preferată. Imagini, demo-uri şi prezentări se regăsesc alături de joculeţe în Flash numai bune dacă nu aveţi nimic de făcut. Plus o bază de date foarte bine garnisită, care include circa 20.000 de jocuri.

DE IARNĂ

Calendaristic cel puţin, se poate spune că a venit iarna. Şi, cum toată lumea ştie că nu e ca vara, iarna aduce, pe lângă frig, zăpadă şi geamuri îngheţate, motive de sărbătoare. Lumea online este scutită de capriciile vremii, însă asta nu înseamnă că este şi indiferentă la obiceiuri şi tradiţii. Sezonul rece constituie ocazia perfectă pentru o trecere în revistă a site-urilor care, într-un fel sau altul, au legătură cu acest anotimp.

www.flickr.com/photos/tags/winter



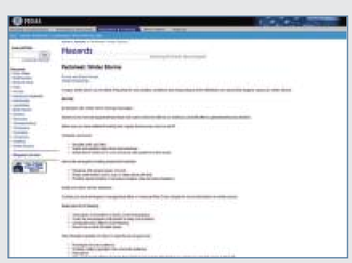
Unul dintre cele mai apreciate site-uri de Photo Sharing, Flickr (despre care aţi putut citi mai multe informaţii în XtremPC 70), conţine o categorie specială de fotografii realizate în timpul iernii. În momentul redactării această categorie conţinea peste 79 mii de fotografii, realizate de câteva mii de utilizatori din întreaga lume.

www.carnaval.qc.ca



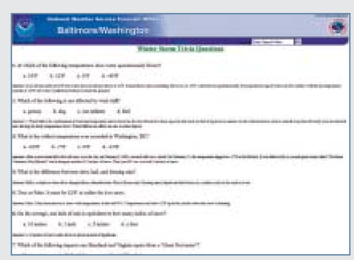
Carnavalul de iarnă din Quebec este unul dintre cele mai renumite astfel de evenimente din lume. Cu o tradiţie de peste o jumătate de secol, carnavalul se desfăşoară în fiecare an în perioada 27 ianuarie-12 februarie. Deşi nu am avut încă ocazia să participăm, nu e greu de înţeles care este desfăşurarea unor activităţi ce poartă denumiri precum Happy trails, The snow bath, The canoe race sau The international snow sculpture show. Site-ul oficial pune la dispoziţia vizitatorilor descrierea activităţilor desfăşurate pe parcursul carnavalului, programul detaliat şi o bogată galerie de imagini şi videoclipuri.

www.fema.gov/hazards/winterstorms/stormsf.shtm



Iarna aduce totodată o serie de fenomene meteorologice extreme. Este şi cazul furtunilor de zăpadă. Deşi la noi este un fenomen destul de rar, este bine totuşi să ştim ce să facem într-o astfel de situaţie. Iar această pagină oferă o serie de sfaturi tocmai în acest sens.

www.erh.noaa.gov/er/lwx/winter/TRIVIA.htm



Trivia este cuvântul preferat al celor însetaţi de informaţii de cultură generală. Aceştia, dar nu numai, vor aprecia informaţiile pe care le vor găsi pe acest site. Sub formă de întrebări şi răspunsuri vor putea fi găsite aici numeroase date mai mult sau mai puţin cunoscute despre sezonul rece.

ACUM TE POȚI ABONA ȘI ONLINE LA WWW.XPC.RO

XtremPC

Prima revistă cu DVD din România

ABONEAZĂ-TE ȘI AI PE LOC UN SUPER CADOU DE LA XTREMPC

Primești 12 reviste plus:

- 20% REDUCERE FAȚĂ DE PREȚUL DE PE COPERTĂ
- LIVRARE GRATUITĂ LA TINE ACASĂ ÎN FIECARE LUNĂ
- PREȚUL REVISTEI GARANTAT PE DURATA ABONAMENTULUI



CADOU!
Șnur XtremPC pentru telefonul mobil



CADOU!
Șapcă XtremPC

COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE ACUM TALONUL DE ABONAMENT

Str. Al. Puskin 18, Etaj 1, București 1, Tel: 021-316.81.84

WINDOWS DE LA A LA Z
DUPĂ 20 DE ANI

Drumul către sistemul de operare omniprezent de azi nu a fost unul simplu. Windows a avut o istorie zbuciumată, munca, inspiraţia şi norocul fiind ingredientele succesului.

ANUL ACESTA REDMONDUL A FOST ÎMBRĂCAT în haine de sărbătoare. Cel mai cunoscut şi în acelaşi timp cel mai profitabil produs Microsoft, sistemul de operare Windows, a împlinit 20 de ani. Controversat, apreciat şi detestat, Windows este sistemul instalat pe mai mult de 90% din calculatoarele acestor vremuri. Dincolo de neajunsuri (implementări neinspirate ale anumitor facilităţi, breşe de securitate etc.), Windows a dovedit de-a lungul timpului că a învăţat din greşeli. Cu fiecare nouă versiune, suntem din ce în ce mai dependenţi de acest sistem de operare, iar migrarea către una dintre alternative pare tot mai îndepărtată. Nici găurile de securitate şi nici inerentele neajunsuri nu m-au determinat să trec pe Linux sau să-mi cumpăr un Mac. Am făcut cunoştinţă cu Windows când abia atinsese cea de-a treia versiune şi pot să spun că a fost dragoste la prima vedere, chiar dacă pe acea vreme nu ştiam prea bine ce este acela un folder.

Actualmente, deşi departe de a fi perfect, Windows este un sistem ajuns la maturitate, care s-a impus pe piaţa sistemelor de operare. Însă nu a fost întotdeauna aşa. Primele versiuni de Windows, lansate cu 20 de ani în urmă, au scos la iveală un sistem de operare aflat, din anumite puncte de vedere, în urma competitorilor de la acea vreme. Vă vom prezenta în cadrul acestui articol drumul pe care Windows l-a parcurs de la un sistem de operare anonim la gigantul din zilele noastre.

"PARIEM ÎNTREAGA COMPANIE PE EL"

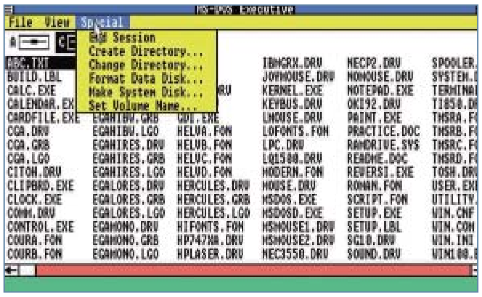
Prima încercare a celor de la Microsoft a purtat numele de Interface Manager. Principiul de bază era simplu. Se urmărea crearea unei singure interfeţe care să permită accesarea şi configurarea diverselor componente hardware şi a altor aspecte legate de utilizarea calculatorului. Primele aplicaţii, meniurile (plasate iniţial în partea de jos a ferestrei) şi suportul pentru mouse, au fost prezente în acest sistem şi au constituit fundaţia viitorului Windows.

Într-un interviu acordat în urmă cu câţiva ani, Bill Gates a declarat referitor la Interface Manager că dezvoltarea acestuia pe o piaţă în care Microsoft concura, la acea vreme, cu companii consacrate şi mult mai solide din punct de vedere financiar a reprezentat un pariu în care s-a pus la bătaie întreaga companie. Norocul lui Bill Gates a fost că a câştigat pariul. Tot fondatorul Microsoft susţine că Interface Manager a reprezentat două lucruri: interfaţă grafică şi posibilitatea rulării mai multor aplicaţii simultan.

PRIMELE VERSIUNI

În decembrie 1983, Microsoft a anunţat că urmează ca în cursul anului următor să lanseze versiunea 1.0 a sistemului de operare Windows. Nu a fost aşa. Prima versiune a venit cu un an întârziere, reprezentând totodată prima lansare amânată a unui sistem de operare Windows. Un alt aspect în privinţa căruia Microsoft s-a înşelat a fost reprezentat de cerinţele de sistem. Deşi iniţial s-a afirmat că 192KB memorie RAM vor fi suficienţi, cu puţin timp înainte de lansarea oficială a sistemului Microsoft a recomandat 512KB RAM. Deşi cifrele par derizorii, pentru acea vreme 512KB RAM însemnau mult.

Una dintre cele mai importante caracteristici ale primei versiuni Windows a fost numărul mare de aplicaţii. Notepad, Calendar, Calculator, Write, Paint au făcut parte din Windows de la prima versiune şi, cu unele modificări, le regăsim şi astăzi în cea mai recentă variantă, Windows XP. O modificare importantă faţă de Interface Manager a fost mutarea meniurilor în partea superioară a ferestrei, poziţie în care se regăsesc şi astăzi. De asemenea, ferestrele care în Interface Manager



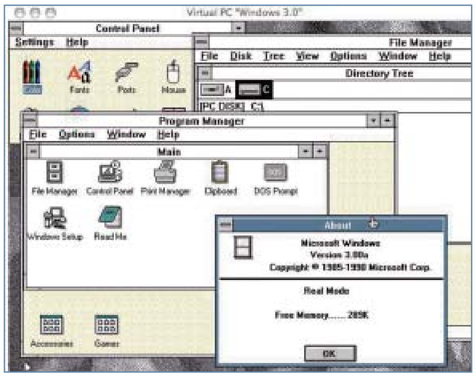
se suprapuneau, neexistând posibilitatea afişării mai multor ferestre simultan, puteau acum fi aranajate în mod Tile (una lângă cealaltă), pe orizontală ori verticală.

Windows 1.0 a deschis drumul sistemelor de operare Microsoft care conlucrau cu MS-DOS, obicei care avea să fie întrerupt 16 ani mai târziu. Cea de-a doua versiune a adus pictogramele şi posibilitatea suprapunerii ferestrelor.

Dezavantajul primelor versiuni a fost, în mod firesc, numărul mic al aplicaţiilor terţe care rulau pe Windows. Cele mai importante aplicaţii care rulau pe Windows la acea vreme erau In-A-Vision, Aldus PageMaker şi programul propriu al celor de la Microsoft, Excel. Deşi compania rezidentă în prezent în Redmond (iniţial, sediul Microsoft era situat în Bellevue, Seattle) crease deja aplicaţiile de procesare a textului şi de gestionare a bazelor de date, prioritate în producţie avea Excel datorită raportului cost-profit superior.

PRIMUL SUCCES REAL

3.0 a reprezentat prima versiune a marilor schimbări. Din fericire, n-a fost şi ultima. Windows 3.0 a fost primul sistem care a depăşit bariera celor 640KB, permiţând aplicaţiilor să utilizeze cantităţi superioare de memorie. Acesta a introdus pentru prima oară două componente care urmau să joace un rol important şi pentru viitoarele versiuni: File Manager şi Program Manager. Primul oferea o metodă eficientă (la acea vreme) de gestionare a fişierelor şi directoarele stocate pe harddisk, în timp ce al doilea era văzut ca punctul de control care permitea deschiderea grupurilor şi lansarea aplicaţiilor. Totodată, această versiune a beneficiat de o adevărată inflaţie a aplicaţiilor terţe dezvoltate pentru Windows. Marea problemă a lui Windows 3.0 era instabilitatea. Rezolvarea a venit aproape doi ani mai târziu, o dată cu Windows 3.1, care a adus o stabilitate sporită a sistemului. Windows 3.1 a reprezentat prima mare lovitură a celor de la Microsoft, care au reuşit să convingă cu această ocazie marii



producători să furnizeze PC-urile cu această versiune preinstalată.

NUMĂRUL NOROCOS: 95

Vara anului 1995 a adus şi celebra versiune Windows 95. Aceasta a introdus o altă serie de componente importante precum Taskbar-ul (cu ale sale System Tray şi buton de Start) sau funcţia Drag and drop, fiind totodată prima versiune de Windows în întregime pe 32 de biţi. Au urmat mai multe variaţii ale acesteia, cele mai importante fiind Windows 98 şi Windows ME, nici una dintre acestea neaducând nimic cu adevărat revoluţionar.

EXPERIENŢA ÎŞI SPUNE CUVÂNTUL

Windows XP a fost primul sistem de după Windows 95 care a adus schimbări majore. Interfaţa viu colorată şi stabilitatea sunt principalele atuuri ale sistemului care încă motorizează majoritatea PC-urilor, însă lista noutăţilor aduse este una destul de bogată, fiind vizate diverse domenii precum reţelele sau gestionarea conţinutului multimedia.

Dacă Microsoft se va ţine de cuvânt, anul viitor Windows XP va deveni istorie, lăsând locul unui nou sistem de operare, Windows Vista, care, sperăm noi, se va ridica la înălţimea aşteptărilor şi va reprezenta un pas mai important decât cel făcut de Windows XP acum patru ani.

Liviu Mihai

Bariera celor 640KB

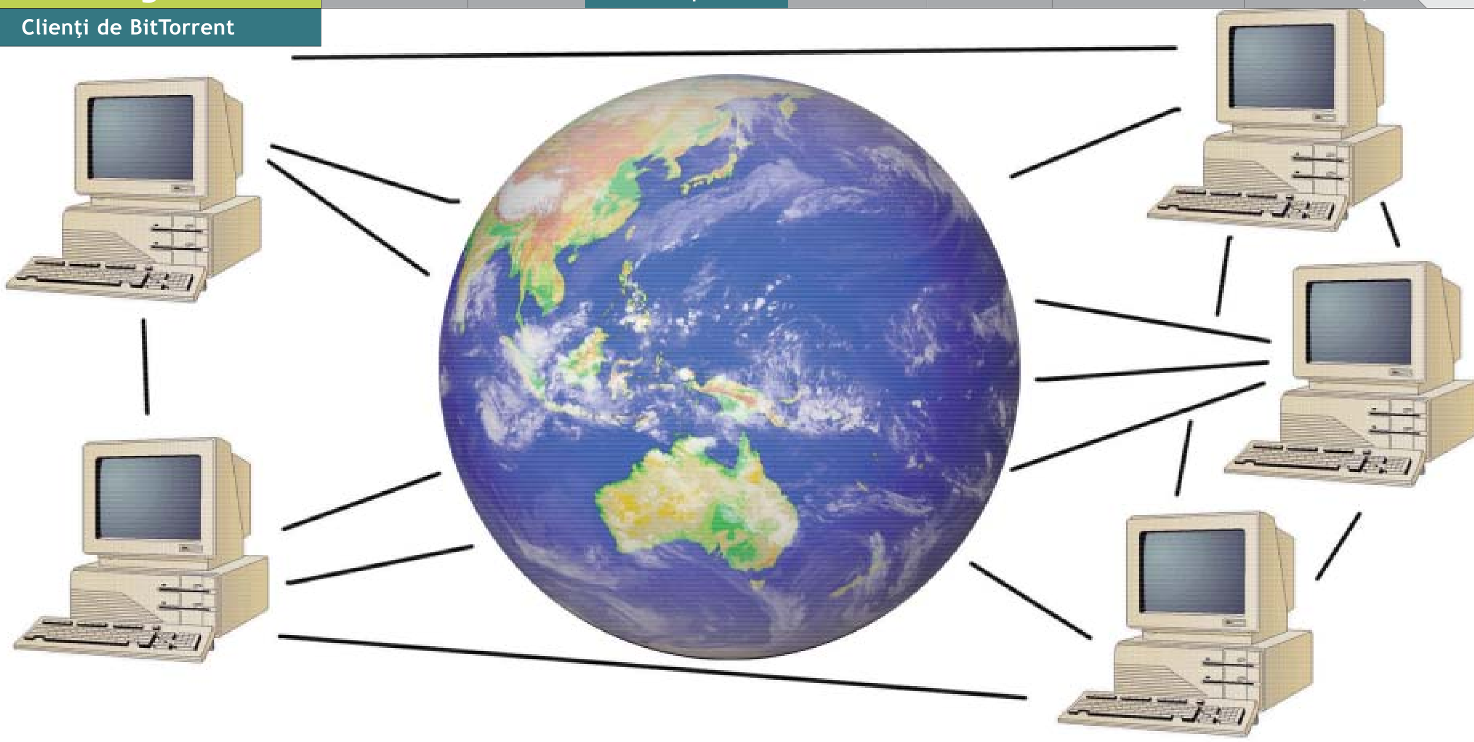
În 1981, PC-urile IBM dispuneau de o memorie de 1MB. La acea vreme această cifră părea enormă în comparaţie cu cei 64KB oferiţi de Commondore 64. Din cei 1024KB diponibili, 384 reprezentau Upper Memory Area (memoria rezervată sistemului). Din această cauză, Lower Memory Area (memoria care rămânea disponibilă uzului aplicaţiilor) se limita la 640KB. Cea de-a treia versiune de Windows a fost şi prima care a permis aplicaţiilor să folosească mai mult de 640KB.

Evoluţia Windows

- **1985** - În luna noiembrie a fost lansată prima versiune. Preţul de vânzare era de 100$.
- **1987** - Windows 2.0 a fost lansat pe 9 decembrie.
- **1987** - Windows/386 a fost lansat în decembrie.
- **1990** - Windows 3.0 a fost lansat pe 22 mai şi a putut fi achiziţionat la preţul de 149.95$ (79.95$ pentru upgrade).
- **1992** - Windows 3.1 a fost lansat în luna aprilie. A fost vândut în peste un milion de exemplare în primele două luni de la lansare.
- **1992** - Windows for Workgroups 3.1 a fost lansat în octombrie.
- **1994** - Windows NT 3.5 a fost lansat în septembrie.
- **1995** - Windows 95 (4.0) a fost lansat în august şi vândut în peste un milion de copii în primele patru zile.
- **1996** - Windows NT 4.0 a fost lansat în august.
- **1996** - Windows CE 1.0 a fost lansat în noiembrie.
- **1998** - Luna iunie coincide cu lansarea Windows 98.
- **1999** - Windows 98 Second Edition a apărut pe 5 mai.
- **2000** - 17 februarie a fost data de lansare a Windows 2000.
- **2001** - Windows ME a fost lansat pe 19 iunie.
- **2001** - Pe 25 octombrie a fost lansat Windows XP.
- **2003** - Windows Server 2003 a fost lansat pe 28 martie.

Sursă: Wikipedia





CLIENŢI DE BITTORRENT
FURTUNĂ ÎN REŢEA

Dacă nu sunteţi siguri că folosiţi cel mai bun client de BitTorrent sau vreţi să faceţi schimb de fişiere utilizând acest protocol şi nu ştiţi la ce program să apelaţi, vă veţi edifica citind acest test.

ÎNCĂ DE LA APARIŢIE, TEHNOLOGIA BITTORRENT a constituit subiect de controverse. Adorată de utilizatorii obişnuiţi şi detestată de marile case producătoare de filme şi muzică, BitTorrent a ajuns să reprezinte una dintre cele mai folosite metode de File Sharing. Dar de ce este apreciată de utilizatori şi detestată de marile case de producţie? Pe de o parte, pentru utilizatori BitTorrent reprezintă o metodă rapidă de transfer al fişierelor. Pe de altă parte, casele de producţie suferă pierderi importante, ţinând cont de faptul că prin intermediul acestei tehnologii utilizatorii fac schimb de filme, muzică sau jocuri, evitând achiziţionarea acestora. Sunt deja cunoscute numeroase cazuri de site-uri care găzduiau trackere şi care au fost închise de diverse companii, precum HBO, care au adoptat strategii de îngreunare a transferului fişierelor prin BitTorrent.

O problemă destul de spinoasă legată de această tehnologie este cea legislativă, ţinând cont de faptul că marile case de producţie de la Hollywood au intentat numeroase procese din această cauză. Tehnologia BitTorrent în sine nu poate fi trasă la răspundere pentru modul în care este folosită de anumiţi utilizatori. Ca atare, aceasta este adoptată pe scară largă, browser-ul Opera şi sistemul de operare Windows Vista fiind doar două exemple care au inclus sau vor include suport pentru BitTorrent. Pentru a putea descărca fişiere prin intermediul tehnologiei BitTorrent, utilizatorii trebuie să apeleze la o aplicaţie denumită generic client de BitTorrent. Aceasta se aseamănă, într-o anumită măsură, cu managerele de download. În momentul în care este accesat link-ul către un fişier cu extensia .torrent, programul îl preia automat şi se iniţiază transferul. Chiar şi interfaţa multora dintre aceste programe se aseamănă cu cea a managerelor de download. Însă mai multe amănunte despre modul de utilizare şi funcţionare a tehnologiei BitTorrent puteţi afla citind căsuţa prezentă în paginile următoare, intitulată BitTorrent, reguli şi principii.

CUM AM TESTAT

Pentru acest test am apelat la un sistem dotat cu un procesor Athlon XP 2500+ şi o memorie RAM de 512MB DDR-400. Nota finală a fost calculată în funcţie de următoarele criterii: funcţionalitate în proporţie de 60%, ergonomie 25%, iar resursele şi compatibilitatea au constat în proporţie de 15%.

În ceea ce priveşte funcţionalitatea, criteriile de notare pe care le-am avut în vedere au fost împărţite în două categorii: facilităţi legate direct de procesul de transfer şi diverse opţiuni utile. Din prima categorie amintim posibilitatea specificării numărului de conexiuni ce pot fi realizate, fie pentru un singur proces, fie per total. Am avut în vedere şi limitarea vitezei de transfer (download/upload). Şi în cazul acesteia am urmărit ca setările să poată fi alese atât pentru fiecare conexiune în parte, cât şi global, astfel încât viteza însumată de transferuri să nu depăşească o anumită valoare. De asemenea, am considerat importante posibilitatea selectării fişierelor ce urmează a fi transferate şi atribuirea mai multor niveluri de prioritate (în funcţie de care se face şi diferenţierea vitezelor de transfer). Posibilitatea creării fişierelor cu extensia .torrent şi modul de realizare a acestei operaţiuni au fost alte aspecte cărora le-am acordat importanţă pe parcursul testării. Am considerat, de asemenea, util suportul RSS. Prin intermediul acestuia, utilizatorul este anunţat în timp real de publicarea unui torrent nou. Programele care au inclus şi un Scheduler au fost punctate suplimentar. Această facilitate se dovedeşte deosebit de utilă celor care plătesc diferenţiat pentru traficul realizat între anumite ore.

Pe partea de ergonomie am depunctat programele care asaltează utilizatorii cu o multitudine de opţiuni mai mult ori mai puţin importante, descurajându-i în acest fel pe cei care folosesc BitTorrent pentru prima oară. Totodată, am urmărit ca programele testate să dispună de documentaţia aferentă.

Am avut în vedere şi modul în care programele testate se comportă în momentul în care sunt transferate simultan un număr mare de fişiere (atât download, cât şi upload).

Liviu Mihai



Producător: **Choopan Rattanapoka**
Web: **http://pingpong-abc.sourceforge.net**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 68.35

ABC [Yet Another Bittorrent Client] 3.1

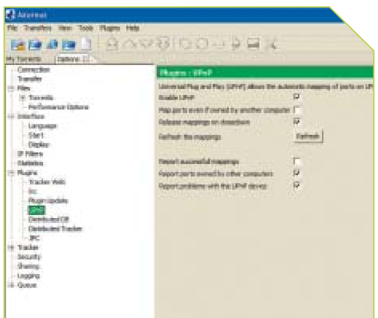
Numele acestui program spune totul despre pretenţiile sale. Nu este altceva decât un client de BitTorrent modest, lipsit de facilităţi originale şi de puncte forte. Interfaţa sa este de asemenea sărăcăcioasă, lăsând impresia unei aplicaţii neterminate.

TRANSFERUL DE FIŞIERE

Atât înaintea începerii transferului, cât şi pe parcursul acestuia este posibilă limitarea vitezelor de download şi upload. Pe partea de upload, utilizatorul poate lăsa la seeding fişierele descărcate pe o perioadă nedeterminată sau poate limita upload-ul în funcţie de două criterii: timpul scurs de la încheierea download-ului sau atingerea unui anumit raport între download şi upload (raţie). De asemenea, pentru rezervarea lăţimii de bandă, poate fi specificat numărul maxim de conexiuni ce pot fi realizate pentru descărcarea unui fişier.

OPŢIUNI

În ceea ce priveşte interfaţa programului, este posibilă personalizarea listei de transferuri prin aplicarea unor culori diferite în funcţie de progresul realizat. Este posibilă totodată verificarea în orice moment a integrităţii datelor transferate. Lipsesc, din păcate, facilităţi importante, precum scanarea automată cu un antivirus la încheierea transferului sau o listă predefinită de site-uri.



Producător: **Olivier Chalouhi**
Web: **http://azureus.sourceforge.net**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 83.10

Azureus 2.3

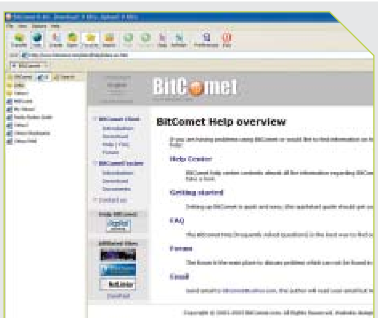
Azureus este preferatul utilizatorilor avansaţi care posedă cunoştinţe temeinice despre regulile care stau la baza schimbului de fişiere prin intermediul acestei tehnologii. Numărul mare de opţiuni şi termenii tehnici pe care îi conţine sunt un dezavantaj pentru utilizatorii începători. Având la bază Java Runtime Environment, acest program dispune de versiuni atât pentru Windows, cât şi pentru Linux.

TRANSFERUL DE FIŞIERE

Azureus îşi respectă blazonul de client de BitTorrent cu pretenţii şi oferă toate opţiunile necesare configurării procesului de transfer al fişierelor. În plus, acesta include un tracker care face posibilă găzduirea propriilor torente.

OPŢIUNI

Aşa cum aminteam şi în introducere, Azureus oferă numeroase opţiuni, complicându-le viaţa utilizatorilor începători. Dintre acestea amintim posibilitatea restricţionării accesului la program prin parolă şi stabilirea dimensiunii cache-ului. Funcţionalitatea programului poate fi extinsă prin intermediul plug-in-urilor. Unele dintre acestea, precum cel de tracker şi suportul pentru Universal Plug and Play, sunt incluse în mod implicit, pe când altele pot fi descărcate de pe site-ul oficial.



Producător: **RnySmile**
Web: **www.bitcomet.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 86.85

BitComet 0.6

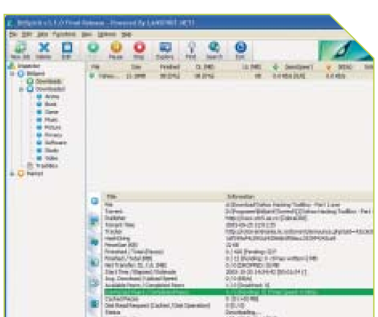
Oferind majoritatea opţiunilor necesare fără a-şi bulversa utilizatorii, BitComet a reuşit să ocupe primul loc în preferinţele noastre. Este programul pe care îl recomandăm utilizatorilor lipsiţi de experienţă în folosirea tehnologiei BitTorrent, constituind o metodă bună de acomodare.

TRANSFERUL DE FIŞIERE

Una dintre facilităţile pe care le-am apreciat în mod special la acest program o reprezintă posibilitatea începerii transferului imediat după accesarea link-ului corespunzător în browser, fără o confirmare suplimentară. Controlul cache-ului permite, pe lângă stabilirea dimensiunilor minime, respectiv maxime, micşorarea acestuia în funcţie de memoria ocupată. La încheierea transferului, BitComet poate realiza o verificare suplimentară a integrităţii fişierelor primite.

OPŢIUNI

BitComet poate fi configurat să pornească automat, minimizat în System Tray la iniţializarea sistemului de operare. Deşi pare banală, această facilitate se dovedeşte foarte utilă în scopul obţinerii unei raţii cât mai mari. Lista predefinită de site-uri BitTorrent şi browser-ul inclus sunt alte aspecte care au contat în clasarea pe primul loc a acestui program.



Producător: **ByteLinker**
Web: **www.167bt.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 80.90

BitSpirit 3.1

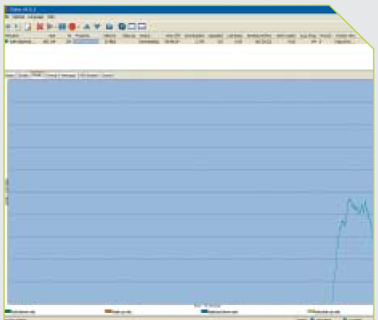
Deşi iniţial toate păreau bune şi frumoase, BitSpirit şi-a arătat limitările pe parcursul creşterii numărului de transferuri. Consecinţele au variat de la un grad mult mai ridicat de ocupare a resurselor decât cel normal la blocarea programului.

TRANSFERUL DE FIŞIERE

În afară de opţiunile care privesc funcţionarea propriu-zisă a programului, BitSpirit îi permite utilizatorului configurarea amănunţită a transferurilor chiar înaintea iniţializării acestora. Prin intermediul ferestrei afişate cu ocazia interceptării link-ului, utilizatorul poate opta pentru începerea imediată sau programarea ulterioară a transferului, poate stabili limitări de viteză atât pentru download, cât şi pentru upload şi poate, de asemenea, opta doar pentru descărcarea anumitor fişiere.

OPŢIUNI

BitSpirit dispune de un aşa-numit MiniBar, care, atunci când fereastra principală nu este activă, afişează viteza globală de download, respectiv upload şi progresul individual al transferurilor. Utilizatorul are la dispoziţie o mulţime de informaţii precum viteza transferului, numărul conexiunilor disponibile, adresa tracker-ului etc. Din păcate, nu este afişată şi valoarea raţiei.



Producător: **Rufus**
Web: **http://rufus.sourceforge.net**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict **76.80**

Rufus 0.6.5

Deşi s-a poziţionat în a doua parte a clasamentului, Rufus oferă o funcţionalitate medie, neexcelând la nici un capitol, dar nefiind nici lipsit de facilităţi importante.

TRANSFERUL DE FIŞIERE

Am remarcat comportamentul interesant al ferestrei de interceptare a link-urilor care, în faza de selectare a fişierelor ce urmează a fi transferate, permite şi alegerea ordinii în care acestea vor fi descărcate. Secţiunea Choker Options din cadrul meniului de configurare permite alegerea dimensiunii fragmentelor în care fişierul transferat va fi împărţit. Sunt disponibile două setări preconfigurate, utilizatorul având şi posibilitatea modificării dimensiunilor predefinite. Deşi în mod implicit sunt permise şapte transferuri simultane, utilizatorul poate modifica oricând această cifră în funcţie de gradul de ocupare a resurselor şi de tipul conexiunii.

OPŢIUNI

O facilitate interesantă este Web Interface. Prin intermediul acesteia utilizatorul poate verifica oricând situaţia transferurilor de pe alt calculator decât cel pe care este instalat clientul de BitTorrent. Aceeaşi facilitate permite şi întreruperea, respectiv repornirea de la distanţă a transferurilor.



Producător: **Shareaza**
Web: **www.shareaza.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict **76.30**

Shareaza 2.2

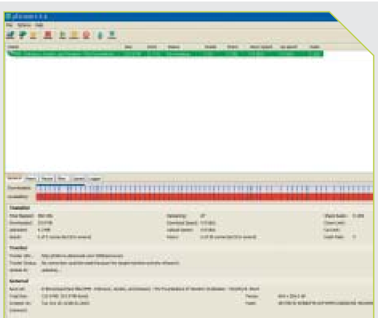
Shareaza nu este un simplu client de BitTorrent, ci le facilitează utilizatorilor conectarea la patru reţele de tip Peer-to-Peer. Este vorba de EDonkey2000, Gnutella, Gnutella2 şi BitTorrent. Din acest motiv, întocmai unui multifuncţional care încearcă să realizeze mai multe operaţiuni, dar nu excelează în nici un domeniu, Shareaza este deficitar la capitolul funcţionalitate pe partea de BitTorrent.

TRANSFERUL DE FIŞIERE

Utilizatorul nu are posibilitatea de a selecta anumite fişiere din cadrul unui torrent. De aici va reieşi situaţia în care acesta va fi obligat să descarce, de exemplu, 4.5GB, chiar dacă fişierele de care are nevoie însumează doar 700MB. Lipseşte, de asemenea, posibilitatea stabilirii nivelurilor diferite de prioritate pentru acordarea unei lăţimi de bandă mai mare anumitor transferuri.

OPŢIUNI

Interfaţa acestui program oferă două moduri diferite de vizualizare, denumite sugestiv Normal Mode (recomandat utilizatorilor începători) şi Power Mode (în care apar o serie de opţiuni avansate). Shareaza dispune şi de un Media Player prin care utilizatorul poate rula fişierele multimedia (audio ori video) fără a părăsi fereastra programului.



Producător: **Ludving Strigeus**
Web: **www.utorrent.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict **78.25**

µTorrent 1.1.6

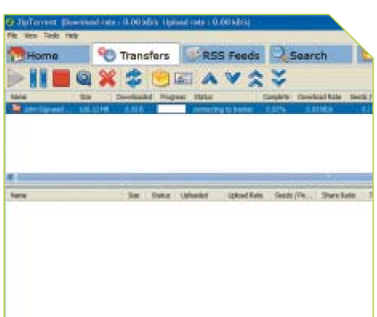
Primul aspect care ne-a surprins la acest program a fost dimensiunea redusă. µTorrent constă într-un singur fişier executabil care nu depăşeşte 100KB.

TRANSFERUL DE FIŞIERE

µTorrent afişează în timp real informaţii despre toate conexiunile realizate. Astfel, pentru fiecare conexiune sunt afişate informaţii precum ţara de origine, viteza de download/upload, progresul transferului etc. Pentru fişierele descărcate se poate stabili timpul în care acestea vor fi păstrate pentru upload. Trebuie totuşi să-i reproşăm faptul că setările nu pot fi făcute decât global, nu şi pentru fiecare conexiune în parte.

OPŢIUNI

Utilizatorii care fac parte dintr-o reţea locală şi sunt nevoiţi să realizeze operaţiunea numită Port Forwarding vor aprecia opţiunea Listening Port, care le permite să specifice portul prin care se realizează ieşirea directă la Internet. O altă funcţie interesantă este aşa-numita Bandwidth Scheduling. Prin intermediul acesteia se poate specifica viteza cu care vor fi realizate transferurile între anumite perioade de timp. Sunt disponibile trei opţiuni: viteză maximă, viteză limitată şi blocarea transferurilor.



Producător: **ZipTorrent**
Web: **www.ziptorrent.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict **79.65**

ZipTorrent 1.3

Deşi nu a reuşit să ne convingă de faptul că ar merita o poziţie superioară în test, ZipTorrent este un program original ce aduce o serie de facilităţi pe care nu le-am regăsit la celelalte programe.

TRANSFERUL DE FIŞIERE

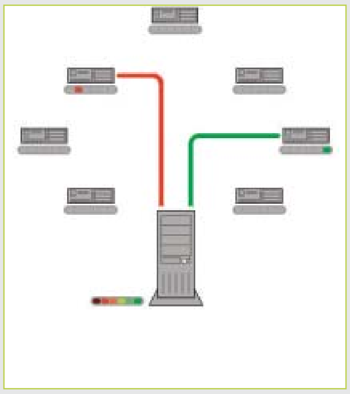
Programul dispune de un Wizard care poate stabili automat limitările viitoarelor transferuri în funcţie de tipul conexiunii. Dacă nu este mulţumit de setările automate, utilizatorul poate specifica parametrii globali şi individuali per transfer atât pentru download, cât şi pentru upload. Din păcate, nu este posibilă descărcarea selectivă a fişierelor componente ale unui torrent.

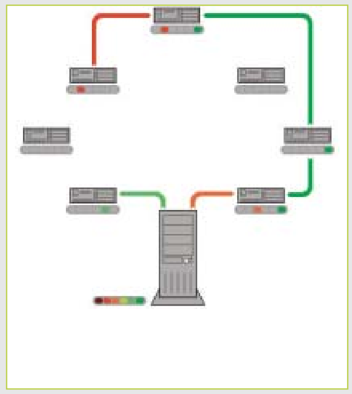
OPŢIUNI

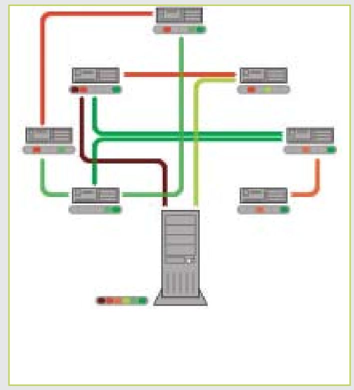
ZipTorrent oferă posibilitatea căutării în cadrul site-urilor care conţin torrente. În plus, este posibilă şi realizarea căutărilor Web prin intermediul lui Google. Acest program oferă suport RSS. Deşi nu este singurul, ZipTorrent implementează o facilitate care, împreună cu fluxurile RSS, se dovedeşte deosebit de utilă. Este vorba de descărcarea automată a fişierelor. Programul caută anumite cuvinte în cadrul fluxurilor recepţionate. În cazul în care este găsit cuvântul specificat, ZipTorrent poate începe automat descărcarea fişierului respectiv.

BitTorrent, reguli și principii

Tehnologia BitTorrent este susținută de un mod de funcționare care permite transferul rapid al datelor. Însă nu toți utilizatorii sunt familiarizați cu modul în care se realizează transferul prin intermediul acestei tehnologii. Necunoscând acest lucru și neștiind nici principiile care guvernează schimbul de fișiere, mulți utilizatori eșuează în a folosi eficient clienții de BitTorrent. Din aceste motive am considerat utile câteva explicații privind modul de transfer prin intermediul BitTorrent și principiile de bază ale schimbului de fișiere cu ajutorul acestei tehnologii.







PRINCIPII DE FUNCȚIONARE

Creat de programatorul american Bram Cohen, BitTorrent este un protocol de tip P2P (Peer-to-Peer) scris în Python. Principiul care stă la baza BitTorrent este împărțirea fișierelor transferate în fragmente mici. De obicei, acestea au aproximativ 250K, însă dimensiunea lor este configurabilă. Fragmentele sunt transmise în mod aleatoriu și reasamblate pe calculatorul pe care sunt salvate. Cea mai importantă deosebire față de modul clasic de download constă în faptul că nu există un singur server de pe care se descarcă datele. Utilizatorii care au început procesul de download devin automat surse pentru alte transferuri. Existând mai multe surse, clientul de BitTorrent caută automat cele mai rapide conexiuni și inițiază transferul. Serverul inițial poartă denumirea de tracker și are rolul de direcționare atât pentru download, cât și pentru upload. Pe baza informațiilor furnizate de trackere, marile case de producție au intentat o serie de procese care s-au soldat chiar cu închiderea unora dintre cele mai populare site-uri care găzduiau trackere. În cursul acestui an a fost lansată o nouă versiune de BitTorrent ce nu mai necesită existența unui tracker. Totodată au început să-și facă apariția și primii clienți care pot prelua transferurile respective. Site-urile specializate în acest tip de transfer găzduiesc fișiere cu extensia .torrent. Acestea conțin informații precum numele și dimensiunea fișierelor care fac obiectul transferului, adresa tracker-ului etc.

PRINCIPALELE REGULI DE UTILIZARE

Pentru eficientizarea schimbului de fișiere, site-urile care găzduiesc trackere impun anumite reguli. Una dintre acestea este atingerea unei rații supraunitare. Rația reprezintă proporția dintre upload și download, iar prin impunerea ei se încearcă marginalizarea utilizatorilor care permit upload-ul. O altă regulă este cea a timpului de așteptare. Utilizatorii noi sau cei care au o rație subunitară sunt obligați să aștepte o anumită perioadă de timp (care poate ajunge și până la 24 ore) de la publicarea torrentului înainte de a-l putea descărca.

TERMINOLOGIE

BitTorrent a impus și o serie de termeni care descriu anumite etape ale procesului de transfer. Cei mai folosiți sunt: peer, seed, leech și swarm. Prin peer se înțelege un client de BitTorrent conectat la tracker care a început descărcarea, dar nu a finalizat-o. Seed-ul desemnează un transfer complet, fișierele descărcate fiind disponibile pentru upload. Termenul leech este folosit pentru seed-uri care au rație mică, iar totalitatea seed-urilor care dețin același torrent se numesc swarm.

	BitComet 0.6	Azureus 2.3	BitSpirit 3.1	ZipTorrent 1.3	µTorrent 1.1.6	Rufus 0.6.5	Shareaza 2.2	ABC [Yet Another Bittorrent Client] 3.1
Producător	RnySmile	Olivier Chalouhi	ByteLinker	ZipTorrent	Ludving Strigeus	Rufus	Shareaza	Choopan Rattanapoka
Web	www.bitcomet.com	http://azureus.sourceforge.net	www.167bt.com	www.ziptorrent.com	www.utorrent.com	http://rufus.sourceforge.net	www.shareaza.com	http://pingpong-abc.sourceforge.net
Tip licență	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware
Opțiuni								
Suport UPnP	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Stabilirea numărului de conexiuni	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Selectarea fișierelor	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Da
Limitare download	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Limitare upload	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Prioritizarea transferurilor	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da
Reluarea transferurilor la pornire	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Scanare cu antivirus la încheierea transferului	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Disk Cache	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da
Hashcheck	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Monitorizare clipboard	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da
Chat	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu
Log	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da
Creare torrent	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Listă predefinită de site-uri	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Căutare	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Da	Nu
Suport RSS	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu
Browser integrat	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Organizare pe categorii	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu
Scheduler	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Note								
Funcționalitate	85	83	81	79	76	74	71	66
Resurse și compatibilitate	84	82	77	85	81	76	78	75
Ergonomie	93	84	83	78	82	84	88	70
Verdict	86.85	83.10	80.90	79.65	78.25	76.80	76.30	68.35

Macromedia Studio 8

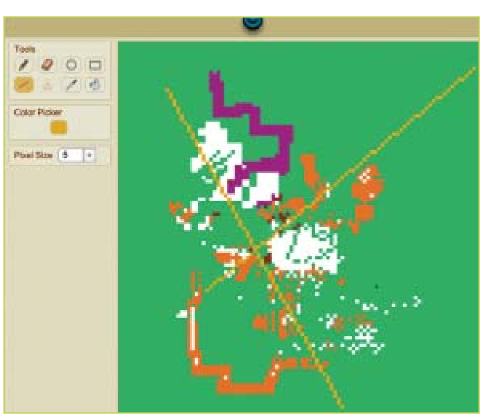
Web development de categorie grea

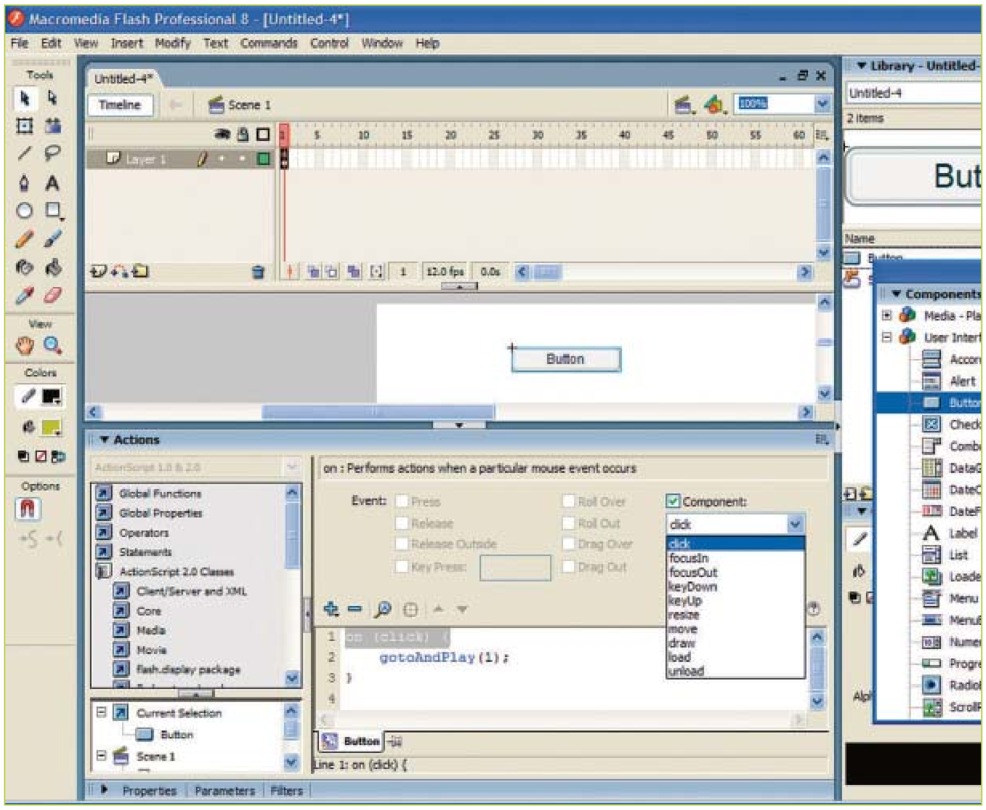
PIAŢA SOFTWARE TRECE PRINTR-O PERIOADĂ de coagulare în care peştii mici sunt înghiţiţi de diverşi rechini versaţi: Discreet a achiziţionat Alias, Corel a achiziţionat Jasc, Adobe a achiziţionat Macromedia. Ce surprize ne mai aşteaptă oare?

Apariţia unui Macromedia Studio 8 nu este cu siguranţă o surpriză, dar faptul că au renunţat la etichetarea tip "MX 200x" m-a luat pe nepregătite, dacă se poate spune aşa. Dacă Adobe nu a renunţat la direcţia CS, este de mirare că Macromedia a făcut un gest de bun-simţ şi nu ne zăpăceşte cu titluri dintr-un nomenclator postmodernist.

Schimbările la nivel de aplicaţie nu sunt atât de multe sau de semnificative încât să justifice prezentări individuale, astfel că am ales să comasez şi eu întregul pachet Studio 8 într-un singur review. Ca şi în versiunile anterioare, acesta conţine Dreamweaver pentru Web development, Fireworks pentru editare grafică, Flash pentru content multimedia interactiv şi Macromedia Contribute pentru managementul de proiecte mai mari, unde se lucrează în echipă. Lipsesc Director, un soft care a cam căzut în uitare de când Flash a devenit un mediu RAD (Rapid Application Development) prin introducerea Action Script, şi Freehand, un soft de grafică vectorială care făcea concurenţă Adobe Illustrator, probabil, aşa că a fost eliminat. Pe de altă parte, o adăugire importantă este FlashPaper 2, alternativa Macromedia pentru fişierele PDF. Prin instalarea acestuia devin disponibile o imprimantă virtuală şi un toolbar în Microsoft Office, care permite "tipărirea" documentelor într-un format electronic care poate fi văzut de oricine care are un browser HTML şi Flash instalat.

Personal nu prea văd utilitatea acestui gen de tipărire virtuală, decât pentru prezentări PowerPoint, să zicem, sau, şi mai limitat, pentru fişiere Quark Xpress, cum sunt cele cu paginile revistei pe care o citiţi. Dar în general cei care trebuie să vadă respectivele fişiere au oricum şi programele necesare pentru a le vedea, deci un utilitar gen FlashPaper 2 nu este tocmai indispensabil.





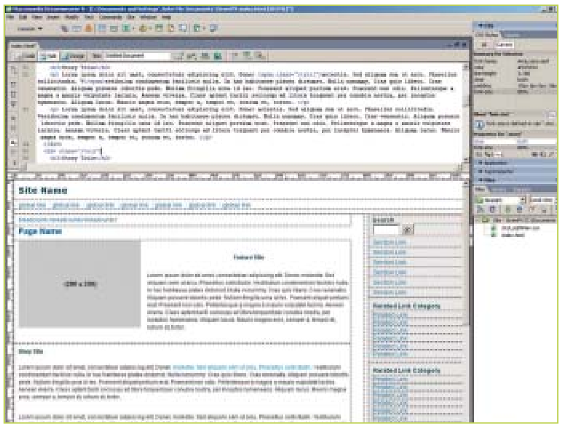
Dreamweaver porneşte cu un proces de customizare a mediului de lucru destul de prietenos. Un amănunt interesant este că permite actualizarea automată a paginilor de pe server în background, punând utilizatorul să opteze în privinţa metodei prin care se face asta. Chiar mă miram cum reuşeşte să detecteze până şi providerul de Internet până ce m-am dumirit că RDS vine de la Remote Development Services, nu de la ce credeam eu.

Spre deosebire de Flash, Dreaweaver îi ia în calcul în egală măsură pe "coderi", programatorii HTML şi pe designeri, astfel că se poate lucra în ambele moduri sau chiar într-unul mixt. Pe partea de editare HTML, Dreamweaver este unul dintre cele mai bune softuri de pe piaţă, având tot felul de opţiuni care vă simplifică viaţa şi munca, gen syntax highlighting, completare automată a termenilor, închidere automată a tag-urilor şi multe altele. Probabil că un profesionist i-ar putea găsi în cele din urmă nod în papură, dar pentru nivel de hobby Dreamweaver este poate chiar mult prea performant. Cu siguranţă un începător în ale programării HTML şi CSS se va simţi pierdut în muntele de opţiuni care îi stau la dispoziţie şi va prefera să folosească un program poate mai puţin "profesionist", dar mult mai intuitiv, gen Evrsoft 1stPage sau ceva asemănător. Macromedia a încercat să vină în întâmpinarea celor care abia se avântă în acest domeniu cu o serie de template-uri şi pagini demonstrative, dar nu vă faceţi iluzii, lucrurile nu sunt deloc simple.

Dacă aveţi nevoie de flexibilitate şi performanţă şi complexitatea interfeţei nu vă sperie, veţi descoperi că Dreaweaver a făcut paşi repezi în adoptarea noilor tehnologii Web, în special CSS şi XML. Focusul este pe CSS, cu un panel unificat în care puteţi edita diverşii parametri din Cascading Style Sheet, noua modă în Web design. Sigur, tabelele sunt mai de încredere, dar sunt învechite şi anoste. CSS este modern, elegant, stilat. Şi un pic mai nărăvaş. Cu Dreamweaver, CSS-ul este ceva mai prietenos, pentru că puteţi vedea ce proprietăţi CSS sunt aplicate pe un anumit element şi le puteţi modifica rapid şi simplu. De asemenea, puteţi edita layout-uri CSS direct în fereastra de design şi puteţi vedea cu mai mare precizie cum va fi randată pagina pe diverse medii (print, ecranul monitorului sau chiar ecranul telefonului mobil). Există chiar şi suport pentru tehnologii CSS "avansate", cum ar fi overflow, pseudoelemente sau form elements.

Pe partea de XML, a fost simplificată semnificativ implementarea de RSS feeds în paginile HTML, ceea ce era şi de aşteptat în urma fenomenului "blogging".

Integrarea cu celelalte aplicaţii din pachet este bine pusă la punct, puteţi exporta o imagine în Fireworks pentru editare şi să o readuceţi în Dreamweaver fără să închideţi nici una din



aplicații. Sau puteți să aduceți prin drag&drop un fișier Flash Video și să îl integrați dintr-un singur pas în pagina la care lucrați.

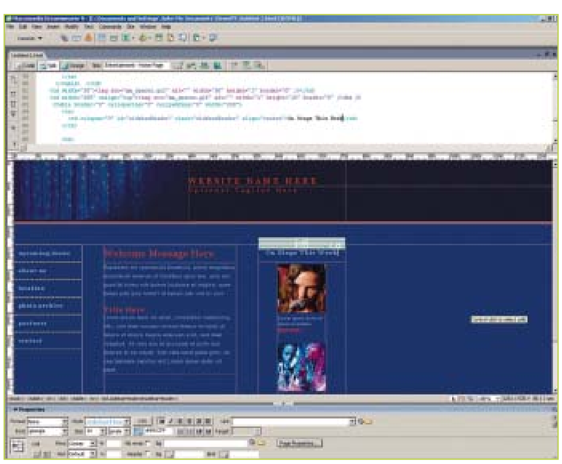
Și pentru că am ajuns la acest subiect, trebuie spus că Flash Video este de departe cea mai importantă adăugire din Macromedia Flash. Piața pentru streaming online de fișiere este destul de aglomerată (Real Networks, Quick Time, Windows Media), majoritatea soluțiilor fiind înrădăcinate de ceva vreme pe piață. Apple a trecut deja la trailere High Definition pentru Quick Time.

Macromedia oferă acum o alternativă prin Flash Video (FLV), un format bazat pe codec-ul On2 VP6, conceput special pentru noile oportunități deschise de dezvoltările tehnologice: streaming, teleconferințe, transmisii televizate pe telefonul mobil etc. În practică, Flash Video are o rată de compresie mai bună decât QuickTime sau DivX și o calitate a imaginii mai mult decât rezonabilă. În mod clar mai bună decât codec-ul Sorenson Squeeze utilizat înainte.

Spre deosebire de formatele streaming tradiționale, Flash Video permite implementarea unor bucățele de cod în filme, pentru a le face parțial interactive. Iar cu suportul pentru alpha channel se face deja un pas către tratamentul profesional al secvențelor video, deschizându-se calea către chroma-key și alte efecte avansate. Deja filmulețe Flash Video au început să apară ca niște ciuperci după ploaie, înlocuind adesea formatele streaming mai vechi.

Pe partea de design, Flash 8 aduce o serie de filtre realtime ce pot fi aplicate atât pe formele vectoriale, cât și pe bitmap-uri (drop shadow, blur, glow, bevel, gradient bevel, color adjust) și blend modes. Firește, ele pot fi redate doar de Flash Player 8.

Iar pentru că Internetul încă mai are focus pe text, Flash 8 are un engine sensibil îmbunătățit pentru randarea textului, cu o mulțime de opțiuni pentru a-l face mai arătos și mai lizibil.



Pe partea de programare, începătorii se vor bucura de prezența opțiunii Script Assist, care, după cum îi spune și numele, ajută în conceperea unui Action Script, punând la dispoziție bucăți de cod împărțite în categorii, ceea ce înseamnă că puteți asambla un script din mici cărămizi etichetate îngrijit, ca și cum ați face un castel din cărămizi Lego. Ea exista și în versiunea 6, ca Normal Mode, dar a dispărut inexplicabil în MX 2004. Utilizatorii avansați nu au foarte multe motive de bucurie, pentru că Flash mai are până să ajungă un IDE profesional și suferă fundamental pe partea de debugging. Cu toate acestea, noul Bitmap API ar trebui să îi țină ocupați pe "meșteri" pentru o vreme, pentru că le oferă posibilitatea să coboare la nivel de pixel și să creeze sprite-uri bitmap. În combinație cu comenzi de desenare directă pe un canvas și cu apelarea de filtre, noile facilități permit realizarea unui program gen Paint în foarte scurt timp. Dar acesta este doar cel mai evident mod de utilizare. Alte unghiuri de abordare vor apărea pe parcurs, cu siguranță.

Flash 8 poate chiar să proceseze imagini la nivel de getPixel și setPixel și asta a deschis deja drumul către tot felul de joculețe tip EyeToy care folosesc camere Web.

Un alt aspect important este că Macromedia stă cu un ochi pe o piață care trece printr-o perioadă de dezvoltare explozivă: cea a aplicațiilor pentru telefoane mobile. Flash Lite, varianta pentru telefoane mobile, este capătul de pod al Macromedia în lumea dispozitivelor handheld și Flash 8 permite emularea modului în care aplicațiile vor rula (sau nu) pe diverse platforme mobile. Din păcate, emularea nu include și performanțele reale ale dispozitivului în cauză, dar acesta este un minus pe care îl au foarte multe emulatoare.

În opinia mea, Flash 8 este în continuare prea complicat și prea scump ca activitate de hobby. Până acum ați fi ieșit mai ieftin cu SwishMax, care este și mult mai ușor de utilizat, dar mai puțin flexibil decât Flash. Din păcate, SwishMax nu a fost încă actualizat cu noile efecte din Flash 8, deci această opțiune nu mai este atât de atractivă. Cei de la Swish au scos însă Swish Video, care simplifică plasarea unei secvențe video pe Internet, deci lucrurile încep să se miște în direcția care trebuie.

Singurul program pe care îmi vine greu să îl recomand din tot pachetul Macromedia Studio este Fireworks, care mi se pare foarte banal și neschimbat de ani de zile. Sigur, are rezultate bune și foarte bune la compresia de imagini raster și vectoriale pentru Web, dar mi se pare exagerat să plătești un munte de bani doar pentru asta. Probabil că ați ieși mai ieftin dacă ați achiziționa doar programele de care aveți nevoie decât tot pachetul Studio.

Adrian Dorobăț

Contact

Producător	Macromedia
Web	www.macromedia.com

Detalii

Versiune	8
Sistem	Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, Video 32MB
Platformă	Windows XP
Tip de licență	shareware (999$)

Evaluare generală

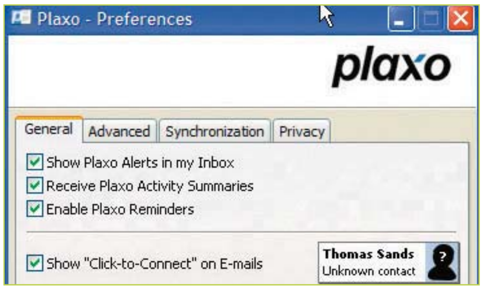
+ CSS trece pe plan principal în Dreamweaver
+ noul format Flash Video este un succes
+ Flash 8 vine ca o îmbunătățire atât pentru designeri, cât și pentru programatori
- soft-uri complexe, prea complicate pentru începători
- Macromedia Fireworks este destul de inutil în acest pachet
- Flash mai are nevoie de ceva timp până ce va ajunge un IDE profesional

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Personal Information Manager

Plaxo 2.4



Numărul mare de contacte din agenda clientului de e-mail creează nevoia unei organizări eficiente. Totodată, este necesară actualizarea informațiilor la anumite perioade de timp pentru a dispune de cea mai recentă adresă de e-mail sau număr de telefon. Aceste operațiuni și multe altele, esențiale în special muncii de birou, sunt realizate de Plaxo.

VERSIUNI NUMEROASE

Plaxo oferă mai multe versiuni. Prima dintre acestea este cea disponibilă online. Plaxo Online este de fapt un PIM (Personal Information Manager) în adevăratul sens al cuvântului. Pe lângă agenda de contacte, dispune și de un calendar, o secțiune de notări și o listă de activități. Conștientă de faptul că cel mai folosit client de e-mail este Outlook Express, compania producătoare și-a concentrat atenția asupra variantei pentru acest program, nefiind neglijat nici Microsoft Outlook. Ba, chiar mai mult, fanii Mozilla pot beneficia, prin intermediul extensiilor, de aceeași funcționalitate. Din păcate, în momentul redactării acestui articol extensiile nu erau actualizate, neputând fi folosite cu versiunile de test al variantei 1.5 atât de Firefox, cât și de Thunderbird.

PRACTIC ȘI OPORTUN

De departe cele mai importante facilități oferite de Plaxo sunt cele de sincronizare și actualizare a informațiilor. Sincronizarea permite transferarea informațiilor de pe un calculator pe altul prin intermediul conexiunii la Internet. Foarte utilă se dovedește sincronizarea informațiilor introduse în cadrul versiunii online a Plaxo cu cele din agenda de pe calculatorul de la birou ori de acasă. Plaxo permite expedierea unui mesaj contactelor din agendă prin care sunt anunțate datele proprii de contact și sunt cerute datele destinatarului.

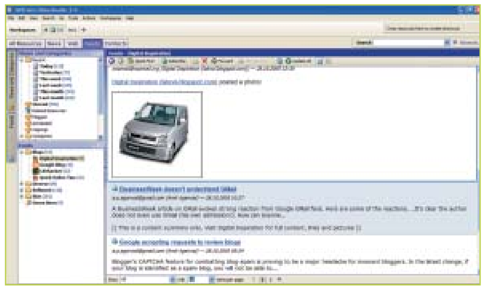
Contact	
Producător	Plaxo
Web	www.plaxo.com
Detalii	
Versiune	2.4
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală
+ sincronizarea informațiilor
+ actualizarea periodică
+ crearea automată a unei semnături
+ actualizarea automată a semnăturii

Verdict
★ ★ ★ ★ ★

Client RSS

Omea Reader 2.0



Deși nu este unul dintre cei mai populari clienți RSS, Omea Reader oferă o serie de facilități originale și reușește totodată să îmbunătățească funcționalitatea celor existente în programele asemănătoare. În plus, este și gratuit.

ORGANIZARE IMPECABILĂ

Datorită cantității mari de informații primite prin intermediul fluxurilor RSS, este esențial ca un astfel de program să permită filtrarea și organizarea pe categorii a știrilor recepționate. Omea Reader permite accesarea știrilor fie în funcție de site-ul care le furnizează, fie de data la care acestea au fost recepționate. De asemenea, afișarea acestora se poate face atât în stilul clienților de e-mail, cât și gen Newspaper, caz în care toate știrile sunt afișate în cadrul unei singure pagini. Pot fi create un număr teoretic nelimitat de categorii și directoare pentru sortarea știrilor. Acest lucru se poate dovedi util, de exemplu, în cazul în care, din diverse motive, unele știri vor trebui revăzute după un timp. La toate acestea se adaugă și o puternică funcție de căutare.

MAI MULT DECÂT RSS

Recepționarea și organizarea fluxurilor RSS nu sunt singurele atuuri ale acestui program. Omea Reader, utilizând motorul de Internet Explorer, poate fi folosit și ca browser. Tot la capitolul facilități suplimentare merită a fi menționate agenda de contacte și posibilitatea utilizării grupurilor de discuții. Acest program oferă și numeroase opțiuni de personalizare a spațiului de lucru, în funcție de domeniul principal de utilizare a programului: recepționarea știrilor, participarea la grupurile de discuții etc.

Contact	
Producător	JetBrains
Web	www.jetbrains.com
Detalii	
Versiune	2.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală
+ organizarea fluxurilor RSS
+ vizualizarea tip Newspaper
+ personalizarea spațiului de lucru
+ consumul ridicat de resurse

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Client de Instant Messaging

Qnext 1.5



Numele acestui program cu siguranță nu le spune mare lucru utilizatorilor obișnuiți cu aplicații precum Yahoo! Messenger, MSN Messenger sau chiar mult apreciatul de unii Trillian. Însă Qnext are nevoie doar de o șansă pentru a câștiga admirația acestora. Singura condiție care trebuie îndeplinită pentru a profita de facilitățile acestui promițător program de Instant Messaging este ca și interlocutorii să îl folosească.

COMUNICARE FACILĂ

Chiar dacă nu dispune de absolut toate funcțiile pe care programele oficiale ale marilor rețele de Instant Messaging le oferă, Qnext pune la dispoziția utilizatorilor facilitățile cu adevărat importante. Însă utilizatorii fideli ai lui Yahoo! Messenger, de exemplu, nu vor mai beneficia de facilitatea Stealth prin care își puteau ascunde statusul real. În schimb, Qnext poate realiza convorbiri audio de tip Voice Over IP și conferințe video în cadrul rețelelor suportate. Este vorba de Yahoo!, MSN, AIM și ICQ.

FILE SHARING

Principalul atu al acestui program constă în posibilitățile de File Sharing pe care le oferă. De fapt, după modul de implementare a funcțiilor, partea de mesagerie instant pare a fi mai mult un accesoriu al partajării fișierelor. Pot fi partajate orice tipuri de fișiere, însă unele dintre acestea beneficiază de un tratament preferențial. Este vorba de imagini și fișiere audio. Imaginile sunt prezentate ca thumbnail-uri, dar pot fi vizionate și la dimensiunea reală, în timp ce melodiile în format MP3 ascultate pot fi recepționate în timp real și de către interlocutor prin streaming. Transferul fișierelor se realizează direct prin intermediul tehnologiei Peer2Peer și este criptat printr-un algoritm pe 192 de biți.

Contact	
Producător	Qnext
Web	www.qnext.com
Detalii	
Versiune	1.5
Sistem	Windows Me/2000/XP, Linux, Mac OS
Program-gazdă	-
Tip de licență	Addware

Evaluare generală
+ partajarea fișierelor prin P2P
+ securizarea transferurilor
+ streaming-ul melodiilor în format MP3
- lipsa unor funcții utile pe partea de mesagerie instantanee

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆



Astral TriPlay
CaTV & Internet & Telefonie pentru acasă

Ai tot net-ul pe banda ta.

Pentru că de acum ai **1,5 Mbps** pe Internet, trafic nelimitat, modem în custodie și e-mail gratuit. În plus, primești servicii de telefonie fixă fără să plătești abonament lunar* și servicii de televiziune prin cablu.

Totul cu o singură taxă de instalare, pe o singură factură, de la un singur furnizor.

Pentru ca tu să comunici, să te informezi, să te distrezi și să te dezvolți.

Astral
Creat să evolueze

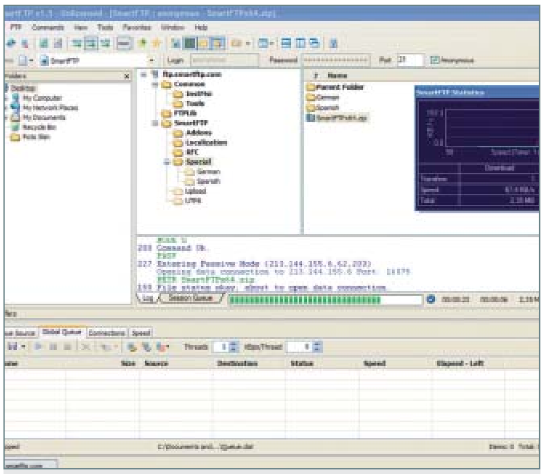
*valabil pentru abonamentul Astral TeleFix 5.

CaTV | Internet și Date | Telefonie

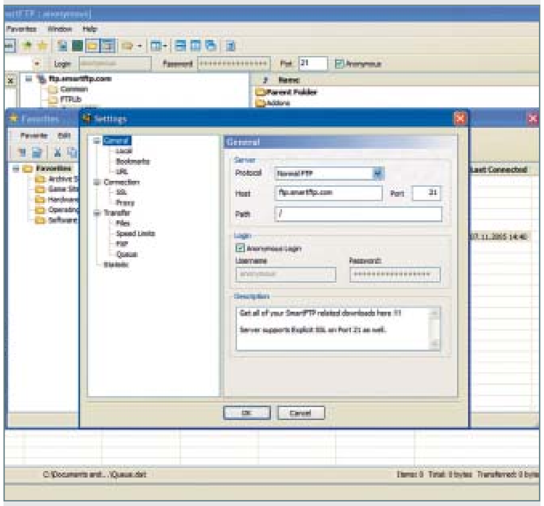
CUM SĂ...

FOLOSEŞTI EFICIENT CONEXIUNEA FTP

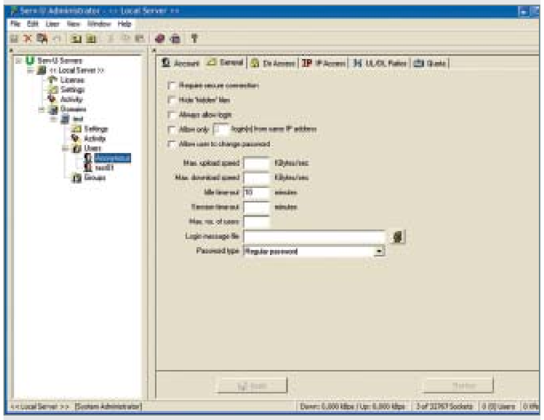
Conexiunea FTP constituie o eficientă metodă de transferare a fişierelor. Scopurile în care poate fi folosită variază de la oferirea accesului la anumite fişiere unui cerc restrâns de utilizatori la upload-ul realizat în diverse scopuri, cum ar fi crearea ori actualizarea site-urilor Web.



➲ SmartFTP, un client FTP cu o interfață simplă, uşor de folosit şi gratuit.



➲ Lista serverelor favorite permite configurarea amănunțită a acestora.



➲ Serv-U permite crearea şi configurarea rapidă a serverelor FTP.

FTP ESTE PRESCURTAREA DE LA FILE TRANSFER Protocol şi reprezintă una dintre cele mai folosite şi mai eficiente metode de transferare a fişierelor pe Internet. De multe ori, utilizatorii care nu sunt familiarizați cu acest protocol îl folosesc fără a şti pentru descărcarea fişierelor de pe site-urile care găzduiesc versiuni de evaluare a aplicațiilor software. O conexiune FTP presupune configurarea unui server pe care sunt stocate datele ce vor face obiectul transferului, pe de o parte, şi conectarea la server cu ajutorul unui client FTP, pe de altă parte.

TRANSFERUL CU AJUTORUL UNUI CLIENT FTP

Pentru a explica setările şi operațiunile ce trebuie realizate în cazul unui transfer prin intermediul protocolului FTP, am ales unul dintre cei mai populari clienți FTP care este în acelaşi timp şi gratuit (pentru uz educativ şi noncomercial). Este vorba de SmartFTP, program ajuns la versiunea 1.5. Alte motive pentru care am ales acest program sunt simplitatea interfeței şi uşurința cu care poate fi folosit chiar şi de către utilizatorii începători.

În cazul oricărei conexiuni FTP este necesară cunoaşterea anumitor informații. Este vorba, în principiu, de adresa serverului, numele şi parola pe baza cărora se obține accesul. În cazul serverelor FTP care permit accesul nerestricționat, conectarea se poate realiza şi fără introducerea unui nume, respectiv a unei parole. Conectarea fără introducerea acestor date poartă numele de Anonymous Login. De asemenea, trebuie ştiut şi tipul conexiunii (normală ori securizată).

SmartFTP furnizează o metodă simplă de conectare. Adresa şi datele necesare autentificării se introduc în cadrul secțiunii numite Login Bar din fereastra principală. O altă modalitate de configurare a conexiunilor, mai puțin rapidă, însă care se va dovedi utilă în scopul unor viitoare reconectări, este reprezentată de lista adreselor Favorite. Întocmai facilității similare din cadrul browserelor Web, aici sunt salvate informațiile legate de conexiunile stabilite frecvent. Această metodă permite configurarea amănunțită a conexiunilor. Cele mai importante opțiuni sunt prezente în cadrul tabului General, unde pot fi completate adresa, numele, parola, portul (de obicei, acesta este 21) şi tipul conexiunii. În afara acestora, mai sunt posibile alegerea directoarelor ce vor fi deschise în momentul stabilirii conexiunii (atât pe server, cât şi local), stabilirea limitelor de transfer (separate pentru download şi upload), suprascrierea automată a fişierelor cu acelaşi nume etc.

Odată stabilită conexiunea, directoarele şi fişierele stocate pe server sunt afişate arborescent, în mod similiar lui Windows Explorer. În stânga ferestrei este plasată lista directoarelor de pe propriul calculator, ceea ce reduce transferul fişierelor la o banală operațiune de Drag&Drop. Ținând cont de simplitatea interfeței, putem spune fără teama de a greşi că realizarea transferurilor prin FTP folosind SmartFTP nu le va ridica nici un fel de dificultăți utilizatorilor familiarizați cu Windows Explorer.

CREAREA ŞI CONFIGURAREA UNUI SERVER FTP

Pentru aceste operațiuni recomandăm programul Serv-U din exact aceleaşi motive ca şi în cazul lui SmartFTP, cu excepția licenței, acesta nefiind gratuit. Crearea unui server FTP prin intermediul lui Serv-U se realizează cu ajutorul unui Wizard, care pemite configurarea celor mai importante aspecte, cum ar fi tipul conexiunii (este posibilă stabilirea conexiunilor securizate), crearea conturilor pe baza cărora se obține accesul, stabilirea directoarelor la care este permis accesul etc.

Severul FTP este activ atâta vreme cât Serv-U rulează. Utilizatorul poate opta pentru pornirea serverului la deschiderea programului sau rularea acestuia ca serviciu. Această din urmă opțiune permite pornirea serverului cu ocazia inițializării sistemului de operare. Wizard-ul are rolul doar de a uşura realizarea celor mai importante setări. Însă configurarea amănunțită este posibilă abia după completarea tuturor etapelor incluse în Wizard. Setările implicite sunt suficiente pentru buna rulare a serverului creat, însă este recomandată configurarea amănunțită a acestuia. Panoul de configurare este situat în partea dreaptă a ferestrei principale şi pune la dispoziția utilizatorului un număr mare de opțiuni. Secțiunea care merită o atenție deosebită este cea numită Users. Aici pot fi configurate amănunțit conturile pe baza cărora se obține accesul la server. Directoarele la care este permis accesul, spațiul pus la dispoziție şi limitările de viteză sunt doar câteva dintre opțiunile pe care această secțiune le conține.

Liviu Mihai

Real Draw Pro

Grafica vectorială şi raster se îmbină într-un soft prietenos şi ieftin.



MEDIACHANCE ESTE O COMPANIE CANADIANĂ care, după cum declară, vrea să le ofere unelte demne de profesionişti celor care au drept hobby grafica digitală. Compania a fost fondată de Roman Voska, un emigrant rus pe care cei care îşi mai aduc aminte perioada de la începuturi a pirateriei software să-l ştie sub numele de "Oscar", un artist amator care crea alături de alţi idealişti ca DaVinci (evident nu cel care a pictat-o pe Mona Lisa) sau Jaguar sigle şi ilustraţii pentru grupurile warez.

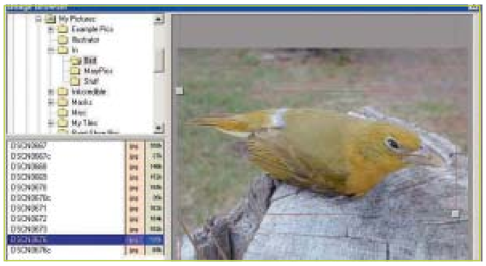
Aparent, Oscar a decis la un moment dat că idealurile nu ţin de foame şi s-a alăturat industriei software, producând diverse pachete multimedia.

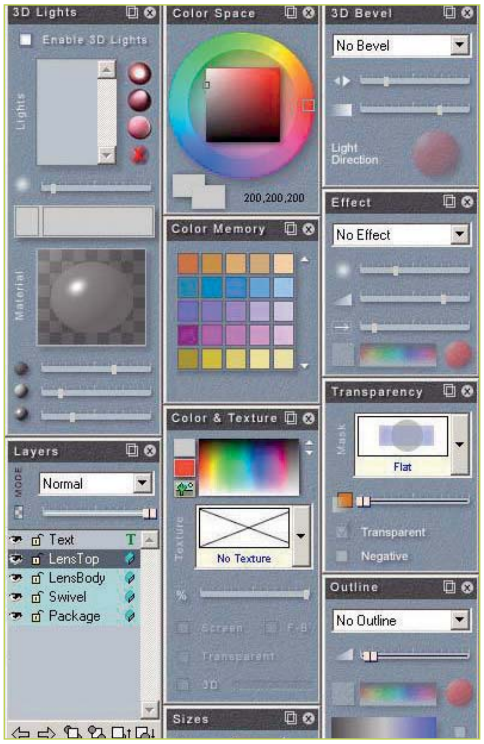
Real Draw Pro este unul dintre acestea, un program de grafică vectorială şi raster cu o mulţime de opţiuni utile care îi oferă o flexibilitate de invidiat, păstrând în acelaşi timp o interfaţă prietenoasă, uşor de folosit chiar şi de un începător.

Programul de care se apropie cel mai mult în concept este Xara X, de la Corel, şi, ca şi acesta, vă permite să desenaţi diverse forme vectoriale şi apoi să le schimbaţi parametrii, adăugând texturi sau efecte gen drop shadow, bevel, glow, transparenţă, blur, 3dlights. O diferenţă importantă faţă de Xara X este că Real Draw oferă şi o gamă decentă de instrumente de desen nonvectoriale, care le pot completa la nevoie pe cele vectoriale. Focusul pe vectori îl face mai puternic pe Xara, dar Real Draw este mai ieftin şi mai uşor de utilizat.

Orientarea către utilizatorii mai puţin versaţi în materie de editare grafică este vizibilă încă de la început datorită includerii unei palete Quick Styles, din care cu un singur click puteţi asigna culori, texturi şi efecte de tot felul obiectului selectat. Efecte gen forme metalice sau de plastic transparent, care ar necesita un du-te vino frustrant prin numeroase meniuri în Photoshop, presupunând că aţi şti ce filtre să folosiţi şi cu ce parametri, se pot realiza în mai puţin de 10 secunde în Real Draw.

Editarea respectivelor efecte sau aplicarea unora noi se face foarte simplu. Cu toate acestea, panourile cu opţiuni nu sunt aranjate tocmai





familiar şi funcţionalitatea unor butoane sau slidere nu este evidentă din primul moment, fiind nevoie să le activaţi "de probă" pentru a le descoperi efectul. Restul interfeţei este la fel de inconstantă, amestecând opţiuni foarte utile cu lipsuri regretabile. De exemplu, există un indicator referenţial care simbolizează dimensiunile obiectului selectat la nivelul rulers-urilor din spaţiul de lucru, ajutând alinierea precisă fără a fi nevoie de guides, lucru care poate primi o bilă albă. Care este compensată de bila neagră primită atunci când veţi descoperi că textul nu are un preview în timp real, ceea ce face styling-ul său destul de frustrant. După care vă veţi bucura că puteţi să aşezaţi textul cu precizie pe path-uri vectoriale şi veţi scrâşni din dinţi când veţi descoperi că undo-ul este limitat la trei paşi şi nu poate fi extins din opţiuni.

Această abordare de tip "una caldă, una rece" este valabilă pentru majoritatea opţiunilor. Puteţi edita formele vectoriale la nivel de noduri ale curbelor Bezier, dar nu puteţi selecta decât un singur "vertex" la un moment dat, ceea ce



îngreunează destul de mult finisarea unei forme complexe. Numărul de forme vectoriale predefinite este destul de mic sau mai mic decât ne-am dori, dar din fericire puteţi să vectorizaţi bitmap-uri, să importaţi shapes dintr-un font de tip dingbats sau să desenaţi o formă cu toolset-ul de bitmap-uri şi să folosiţi funcţia Convert to Polynome pentru a-i transforma outline-ul într-o secvenţă de curbe vectoriale.

Faţă de alte oferte mult mai scumpe, gen Corel Draw, Real Draw are dezavantajul unei funcţionalităţi limitate: nu are facilităţi pentru lay-out-uri mai complexe (felicitări, pliante etc.) şi capacităţile sale de Web-design şi animaţie sunt primitive (se pot crea rollovere şi chiar şi animaţii Gif şi Flash, dar se vede clar că sunt adăugate "ca să fie" şi nu sunt foarte performante sau uşor de folosit).



Avantajele sale de bază sunt însă faptul că este printre cele mai ieftine oferte de gen şi e uşor de folosit chiar şi de novici în timp ce este suficient de puternic chiar şi pentru utilizatorii mai avansaţi. Nu toate aspectele sale sunt la acelaşi nivel calitativ, dar nu se poate decât îmbunătăţi.

Adrian Dorobăţ

Contact	
Producător	Mediachance
Web	http://www.mediachance.com/realdraw/
Detalii	
Versiune	4.0
Sistem	Pentium III 800Mhz, 128MB RAM, Video 32MB
Platformă	Windows XP
Tip de licenţă	shareware, 60$

Evaluare generală

+ gama de efecte ce pot fi aplicate formelor vectoriale este impresionantă
+ este ieftin şi uşor de utilizat
- deficitar pe partea de selecţie a instrumentelor
- lipseşte un real time preview
- nu beneficiază de acţiuni stardard gen Duplicate/Clone

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, str. Al. Pușkin 18, București 1. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întreg mediul de lucru și elementele imaginii realizate.

GX Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Liviu Tudoran
lit3d_2004@yahoo.com

"Mașina a fost creată în 3ds max 6 și randată cu Mental Ray 3.2. Metoda folosită pentru modelare a fost polymodeling. Pentru reflexiile mașinii am folosit o "hartă" HDRI. Pentru iluminare am folosit o lumină de tip skylight și o lumină directională. La Mental Ray "Indirect Illumination" panel am bifat "Final Gather" cu 1700 de sample-uri, cu max si min radius de 3.0 și respectiv 0.1. Pentru imaginea care afișează mașina din față timpul de randare a fost de 5 ore 31 minute și 14 secunde la o rezoluție de 640x480 pe un Pentium 4 3.06GHz fara HT activat, 1GB memorie DDRAM400, placă video GeForce 6600, harddisk de 160GB, monitor de 17''. Cred că a durat cam mult, asta datorându-se probabil sampling quality-ului prea mare de tip "Mitchell". Mașina este albă în viewport-uri din cauza materialelor specifice programului de randare [mental ray]. Acum lucrez la un Porsche Carerra GT care va fi mult mai detaliat decât acest 350z și promit că vi-l trimit la o rezoluție mai mare atunci când va fi gata."

Ne-am amuzat puțin când am fost puși în fața muntelui de informații pe care ni-l oferi, dar am decis să-l publicăm ca atare, pentru că, mai mult ca sigur, unele dintre detalii vor folosi unor începători în ale graficii 3D. Capacitatea harddisk-ului și diagonala monitorului sunt mai puțin interesante. Mașina este oricum cea mai bună dintre cele primite în această lună, cu contururi bine definite, materiale realiste și chiar un interior decent.









Ionuț Salavastru
ionutzsalavastru@yahoo.com

Două ilustrații interesante, dar în ambele florile sunt lipsite de naturalețe. Am păstrat pentru un număr ulterior imaginea cu camera, pentru că este o discrepanță vizibilă în calitate față de restul imaginilor trimise. Așteptăm capturi de ecran cu scena pentru a ne asigura de autenticitatea creației.



Tiberiu Tuţă
chupakbra2004@yahoo.com

Maşina ta suferă din cauza unor rotunjimi exagerate, care bănuiesc că provin din faptul că nu ai setat "duritatea" edge-urilor de la margine înainte să dai mesh smooth. Ca atare, pare că este în curs de topire sau că este o machetă chinezească făcută pe vapor. Mai studiază nişte tutoriale despre modelarea maşinilor, se găsesc din belşug pe Internet. Aşteptăm o versiune îmbunătăţită. Imaginea cu camera este destul de banală şi are multe probleme la texturarea obiectelor.

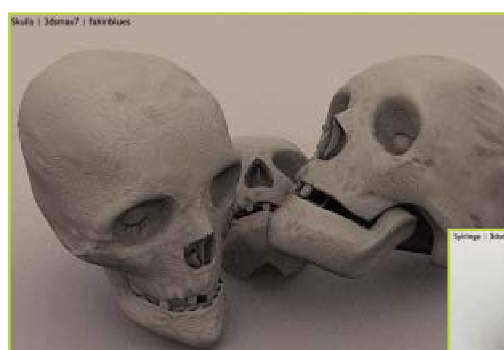


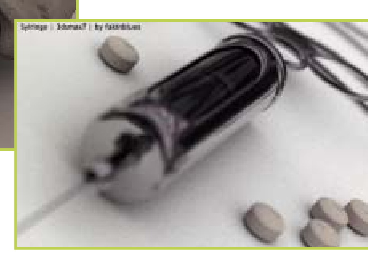


Karel Bruth Kothae
karel.bruthkothae@gmail.com

Maşina ta arată mai bine decât cea a lui Tiberiu Tuţă, dar tot are o oarecare nesiguranţă a contururilor care o fac să pară nerealistă, dacă este privită de aproape. Atenţie la finisare şi la definirea precisă a formei caroseriei.

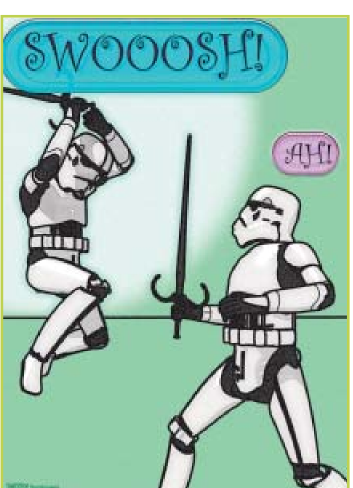






Vlad H.
taurenthew@yahoo.com

Stormtrooperii tăi sunt O.K., presupun că au şi fost modelaţi de tine, dar randarea cartoon n-a fost în mod clar cea mai fericită idee, sau cel puţin nu stilul respectiv de cartoon. Sunt mai mult înspre kitch decât înspre caricatură. Celelalte imagini sunt O.K., dar cam banale şi lipsite de complexitate.





"Connex este prima companie care a adus servicii GSM în România şi, de asemenea, primul operator care a lansat serviciile 3G."

În dialog cu Connex-Vodafone despre prezentul şi viitorul companiei



Ted Lattimore
Preşedinte şi COO
Connex-Vodafone

XPC: Cât de mare va fi perioada de tranziţie de la brand-ul Connex la Vodafone?
T.L.: Pe 28 octombrie 2005 am lansat campania cobrand "împreună", prima etapă a introducerii brandului Vodafone în România. Asocierea brandurilor Connex şi Vodafone va fi vizibilă în următoarele luni şi va dura atât cât va fi nevoie pentru popularizarea şi impunerea pe piaţa românească a brandului Vodafone. Procesul de rebranding se va finaliza prin trecerea la brandul unic Vodafone.

XPC: Cum va influenţa această schimbare piaţa locală de telefonie mobilă?
T.L.: În primul rând, clienţii noştri se vor bucura pe deplin de statutul de clienţi ai grupului Vodafone prin beneficii tangibile şi noi servicii interesante cum ar fi Vodafone Family, Vodafone Live! sau programul Vodafone Passport. Vodafone aduce o ofertă 3G deosebit de puternică şi un portofoliu extins de servicii care se dezvoltă continuu, de care clienţii pot beneficia în mai multe ţări. Românii vor simţi că fac parte din cea mai mare reţea mobilă din lume!

XPC: Preconizata relansare a Cosmorom va afecta în vreun fel planurile de viitor ale Connex-Vodafone? Care credeţi că va fi impactul unei asemenea schimbări?
T.L.: Piaţa românească de telecomunicaţii este îndeajuns de mare pentru coexistenţa mai multor operatori, iar Connex-Vodafone va concura neobosit pentru toate segmentele din piaţă.

XPC: Cum a fost primit de către abonaţi serviciul 3G lansat de Connex? Intenţionaţi diversificarea conţinutului oferit prin 3G?
T.L.: Connex este prima companie care a adus servicii GSM în România şi, de asemenea, primul operator care a lansat serviciile 3G. 3G reprezintă unul dintre obiectivele majore ale strategiei Connex-Vodafone, iar dezvoltarea serviciilor 3G precum şi extinderea acoperirii retelei 3G vor constitui principalele noastre preocupări în viitor. 3G nu înseamnă numai viteză mai mare de transfer a datelor, ci le oferă clienţilor săi şi posibilitatea de a utiliza diferite aplicaţii – spre exemplu, să urmărească emisiunile tv în direct, să descarce şi să vizualizeze fişiere de date şi videoclipuri, să asculte muzică – în acelaşi timp în care susţin şi o conversaţie telefonică.

XPC: Ce noi tehnologii vor fi aduse în România de Vodafone în viitorul apropiat?
T.L.: Connex-Vodafone oferă acum toate serviciile de voce şi de date caracteristice unui lider în telefonie mobilă. Vodafone s-a concentrat asupra serviciilor 3G, la fel ca şi Connex-Vodafone. Multe dintre noile servicii care vor fi aduse pe piaţa din România vor fi servicii de ştiri şi divertisment, precum şi aplicaţii dedicate mediului de afaceri, create la nivel mondial pentru toţi clienţii Vodafone. De asemenea, utilizatorii nostri vor avea acces pe telefonul mobil şi la muzică, videoclipuri şi jocuri. Vodafone aduce prin ofertele dedicate clienţilor din România avantaje la un nivel mult mai ridicat.

XPC: Connex are o ofertă proprie de terminale mobile. Cum se va modifica această ofertă pe viitor? Ne puteţi da câteva exemple de telefoane care vor face parte din viitoarea ofertă Connex-Vodafone?
T.L.: Ca parte a grupului Vodafone, Connex-Vodafone le va oferi clienţilor săi produsele şi serviciile Vodafone, inclusiv telefoane cu design exclusiv Vodafone, iar primele modele sunt deja disponibile în magazinele noastre. Noul model Motorola 3G, v1050, este deja disponibil in magazinele Connex-Vodafone iar în curând vom extinde oferta de telefoane Connex-Vodafone 3G cu noul model Motorola 3G, E770v, ambele la preţuri foarte competitive. În plus, ca o surpriză oferită de Vodafone clienţilor săi în perioada de Crăciun, aceştia vor putea câştiga telefonul Sharp Ferrari GX25, creat în exclusivitate pentru Vodafone, model care s-a bucurat de un succes imens pe alte pieţe europene.

XPC: Vom putea asista la o ieftinire a telefoanelor achiziţionate împreună cu un abonament (comparabilă cu ofertele din accident)?
T.L.: Connex-Vodafone se va concentra pe lansarea unor oferte care să aducă mai multă valoare clienţilor şi să îi ajute să-şi extindă aria de utilizare a telefonului mobil prin servicii care să îi sprijine în viaţa de zi cu zi. Vom continua să introducem produse, servicii şi planuri de tarifare prin care să le oferim beneficii reale românilor.

XPC: Spuneţi-ne în ce constă noua ofertă Vodafone Family.
T.L.: Vodafone Family reprezintă o nouă ofertă de abonament pentru familii, care permite apeluri de voce gratuite, de până la 500 de minute, în grupuri familiale de doi până la şase membri. Pachetul este disponibil pentru vânzare în două variante: Vodafone Family 200, un abonament cu 200 de minute gratuite incluse (15 USD/lună), şi Vodafone Family 500, un abonament cu 500 de minute gratuite incluse (25 USD/lună). Ambele pachete includ două SIM-uri gratuite şi oferă avantajul unei singure facturi administrete de unul dintre membrii familiei. Tariful de abonament al fiecărui SIM adiţional, pentru alţi membri ai familiei, este de 3 USD pe lună. Oferta Vodafone Family este disponibilă alături de o gamă variată de telefoane la preţuri speciale.

XPC: În ce fel va fi afectat serviciul roaming? Vom asista la reducerea costurilor unei convorbiri în reţeaua mondială Vodafone?
T.L.: Prin introducerea programului Vodafone Passport clienţii Connex-Vodafone care călătoresc în străinătate vor beneficia de tarife unice şi foarte avantajoase.

ULTIMA ORĂ

LANSĂRI SONY ERICSSON

Telefoane entry level

Sony Ericsson a lansat recent trei noi modele de telefoane mobile destinate segmentului entry level. Este vorba de modelele J220, J230 și Z300. Principalul atu al lui J220 este ușurința folosiri. Agenda poate stoca până la 500 de contacte și pot fi salvate 200 de mesaje SMS. Disponibil în



două culori, negru și albastru, J220 îi permite utilizatorului să opteze între meniul clasic Sony Ericsson și afișarea pe întreg ecranul a unei singure opțiuni.

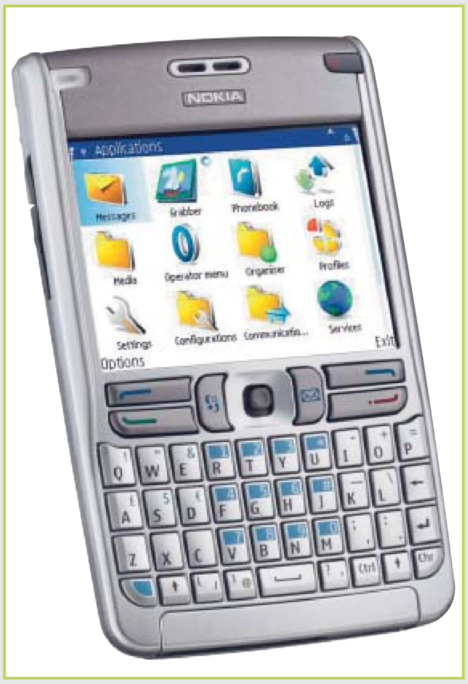
Cel de-al doilea model, J230, beneficiază de un sistem handsfree stereo și radio FM încorporat. Terminalul este dotat cu butoane externe care permit accesarea directă a anumitor funcții precum agendă, mesaje SMS sau radio FM. Capacitatea agendei, precum și cea de stocare a mesajelor SMS sunt identice cu cele ale modelului J220.

Clapeta este elementul distinctiv al lui Z300. Acesta dispune de un ecran extern care afișează ora. În afară de fețele detașabile, telefonul poate fi personalizat și prin intermediul accesoriului Crystal Decor inclus în pachet.



NUMEROASE NOUTĂȚI DE LA NOKIA

Tehnologii, telefoane și software



La evenimentul Nokia Mobility Conference 2005, compania finlandeză a prezentat trei noi modele din gama multimedia Nseries. Acestea sunt Nokia N92, Nokia N71 și Nokia N80. Prin intermediul conexiunilor fără fir, noile dispozitive permit urmărirea posturilor tv, ascultarea melodiilor prin streaming, sharing-ul fotografiilor, expedierea e-mail-urilor cu atașamente etc.

Nokia N71 este considerat un adevărat sistem dedicat divertismentului. Terminalul dispune de un modul radio FM stereo și de noul Nokia Web Browser cu funcționalitatea Mini Map. Aceasta permite vizualizarea paginilor Web, oferind o imagine micșorată, semitransparentă a paginii respective, astfel încât utilizatorul să se poată orienta rapid.

Beneficiind de WLAN și 3G, Nokia N80 este primul terminal din lume care încorporează tehnologie UPnP. Prin intermediul acesteia, telefonul poate fi utilizat pe post de telecomandă pentru schimbul de conținut, realizat fără fir, între PC, echipamente audio și televizoare compatibile. Cu ajutorul tehnologiei UPnP poate fi comandată listarea documentelor la orice imprimantă compatibilă UPnP.

Nokia N92 este primul dispozitiv din lume cu receptor DVB-H integrat. De aceea, sunt posibile vizionarea și înregistrarea transmisiunilor tv. Datorită acestei tehnologii, calitatea transmisiei este una ridicată, iar costurile reduse.

Tot evenimentul Nokia Mobility Conference 2005 a constituit prilejul lansării unui nou browser Web pentru platforma S60 destinată telefoanelor inteligente. Noul browser este bazat pe componentele



WebCore și JavaScriptCore ale Safari Web Kit de la Apple. Atuurile noului browser includ păstrarea formatului paginii, navigarea rapidă datorită paginilor miniaturale, blocarea pop-up-urilor, visual history etc.

jocuri



Bogdan Bridinel

Furtuni într-un pahar cu apă

Internetul facilitează comunicarea, dar are şi darul de a face un ţânţar să devină armăsar peste noapte.

Celebritatea în industria jocurilor nu este acelaşi gen de celebritate de care se bucură vedetele de la Hollywood. Este o formă specială, specifică domeniilor de nişă. În interior, personalităţile domeniului se pot bucura de o popularitate remarcabilă, dar pe stradă pot să meargă liniştiţi, fără a se teme că vor fi abordaţi încontinuu de fani care vor autografe. De fapt, şansele să-i recunoască cineva sunt minime. Asta face ca mulţi dintre ei nici măcar să nu îşi înţeleagă statutul de celebrităţi şi să facă, din neatenţie, declaraţii foarte nediplomatice sau insuficient gândite. Doar când se dezlănţuie scandalul şi întreg Internetul se apucă să le disece cuvintele ajung să realizeze că ar fi trebuit să fie mai atenţi şi că, uneori, când nu ai o idee foarte bine conturată în minte, este mai bine să faci o declaraţie de complezenţă, aşa cum fac fotbaliştii înainte de meciuri ("avem în faţă un adversar redutabil", "publicul va fi al doisprezecelea jucător" etc.) decât să se lase conduşi de sinceritate.

Gabe Newell de la Valve s-a trezit cu o mulţime de specialişti şi o mulţime şi mai mare de nespecialişti pe cap după ce a zis că Windows Vista nu oferă nimic interesant pentru el ca producător de jocuri. David Jaffe, producătorul lui God of War, şi-a văzut blog-ul luat cu asalt după ce s-a plâns că jurnaliştii din domeniul jocurilor îşi acordă prea multă importanţă, dar fac de obicei prea puţin pentru a fi originali şi interesanţi ei înşişi (o observaţie bună, care ar fi avut mai mult succes dacă ar fi fost spusă pe un ton mai echilibrat). Mai puţin scandal, dar o oarecare surprindere a cauzat Keita Takahashi, designerul unuia dintre cele mai originale jocuri de PS2 din ultimii ani (Katamari Damacy), care a declarat senin că lui nici nu prea îi plac jocurile.

Cel mai rău a păţit-o însă Warren Spector, creatorul unor succese ca Ultima Underworld sau Deus Ex, dar aflat şi la originea unor rateuri care i-au scăzut popularitatea, ca Deus Ex 2. Spector a făcut câteva comentarii oarecum riscante la adresa jocurilor GTA, care, în rezumat, spuneau că, deşi admiră foarte mult GTA ca realizare, ar fi preferat să aibă o temă ceva mai puţin scandaloasă. Cuvintele lui (spuse o parte la o prezentare în cadrul Montreal Game Summit, o altă parte într-un interviu care a urmat) au fost considerate ca o pledoarie pentru cenzură, ceea ce a dus la o mulţime de discuţii încinse şi l-a obligat să se explice mai târziu, într-un e-mail pentru site-ul american Gamespot. Cel mai penibil aspect este că Spector s-a trezit citat de Jack Thompson, colericul avocat care ar vrea ca jocurile să dispară de pe faţa Pământului. Din fericire, pe Thompson nu îl mai ascultă nimeni, mai ales după ce a fost nevoit să renunţe la participarea într-un proces împotriva GTA în momentul în care avocaţii apărării l-au acuzat că transformă întregul proces într-un circ.

Întrebarea este ce ne dorim noi mai mult? Sinceritate? Atenţie la cuvinte? Ne dorim de fapt să nu ne mai batem capul cu ce gândesc producătorii sau cine sunt ei şi să ne interesăm doar de jocuri? Eu unul sunt încă indecis. Cum jocurile mă interesează foarte mult, sunt tentat să dezgrop chiar şi cele mai mici detalii din lumea lor. Pe de altă parte, îi înţeleg şi pe cititorii care nu vor să audă cine pe cine a mai dat în judecată sau cine unde lucrează, ci doar ce jocuri interesante mai sunt la orizont. Poate că, la fel ca în multe privinţe, calea cea mai bună este cea a echilibrului. În orice caz, sunt interesat şi de alte opinii în această privinţă, aşa că, dacă aveţi una, nu ezitaţi să o trimiteţi pe adresa redacţiei.




Fii Jack. Fii Kong.
PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE
Sfarama oase, sfasie adversari, distruge tot ce-ti sta in cale, controland luptele third-person ale lui Kong.
Foloseste arme si capcane, pune-ti echipa la incercare pentru a supravietui, totul prin ochii lui Jack.
Noiembrie 2005
www.kingkonggame.com
12+
www.pegi.info
PlayStation.2
PSP
XBOX
XBOX 360
NINTENDO GAMECUBE
PC CD-ROM
NINTENDO DS
UBISOFT
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/ or other countries. Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and Nintendo DS are trademarks of Nintendo.
and "PlayStation", "PSP", "UMD" and "XOXO" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.All Rights Reserved.

ULTIMA ORĂ
NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

WOW: THE BURNING CRUSADE
Universul Warcraft se extinde

Legenda spune că au trecut câţiva ani de la înfrângerea demonilor din Burning Legion în bătălia de pe muntele Hyjal. Eroii - fie ei de partea Alianţei, fie de partea Hoardei - au început să exploreze noi tărâmuri, ajungând să treacă prin Dark Portal. Aşa va începe recent anunţatul expansion pack pentru World of Warcraft, intitulat The Burning Crusade.

Acesta va aduce în plus faţă de titlul original un nivel maxim al personajelor crescut la 70, două noi rase jucabile (printre care rasa magică Blood Elves), noi zone de început, un continent în plus - Outland, accesibil prin Dark Portal, dungeon-uri inovatoare pentru personajele de nivel înalt, noi monştri incluzând boşi imenşi, sute de noi quest-uri, obiecte ce pot fi upgradate şi multe altele. Expansion pack-ul este programat să apară în 2006, o dată de lansare nefiind încă stabilită.



MUTARE SPECTACULOASĂ
Take-Two a achiziţionat Firaxis

Take-Two Interactive a achiziţionat Firaxis Games, studio cunoscut pentru titluri precum Alpha Centauri, Sid Meier's Pirates! sau Civilization IV. Astfel, Firaxis va publica viitoarele sale jocuri sub egida 2K Games. Această achiziţie este în primul rând o lovitură de imagine pentru Take-Two, aceştia aducându-l sub acoperişul propriu inclusiv pe legendarul Sid Meier, creierul din spatele unor jocuri precum seria Civilization, Pirates! sau Gettysburg. Firaxis Games a fost fondat de Jeff Briggs, şi, ajutată de geniul lui Sid Meier, compania a ajuns unul dintre cele mai respectate studiouri de jocuri din lume. Firaxis şi cu Take-Two au mai avut colaborări în trecut la marketingul şi promovarea unor titluri precum Sid Meier's Pirates! sau Sid Meier's Civilization IV; recenta achiziţie nu va influenţa însă în nici un fel deciziile legate de designul viitoarelor jocuri de la Firaxis.

DYNASTY WARRIORS 4 HYPER
De pe PlayStation2 pe PC



Koei încearcă marea cu degetul realizând o conversie a titlului de PlayStation2, Dynasty Warriors 4, pentru platforma PC.

Povestea jocului se învârte în jurul unei rebeliuni care pune capăt domniei dinastiei Han în China antică, nobilul imperiu destrămându-se astfel în trei state separate. Jucătorul va trebui să lupte în numele noului său stăpân, onoarea şi loialitatea prezente încă din antichitate la popoarele asiatice făcându-şi şi aici simţită prezenţa. Varianta de PC va purta subtitlul Hyper; astfel, jocul va beneficia de rezoluţii mari adaptate monitoarelor actuale, de inamici de două ori mai numeroşi la număr ca pe consolă, antialiasing, AI îmbunătăţit, umbre dinamice şi texturi filtrate. Nu în ultimul rând, Dynasty Warriors 4 Hyper va oferi unul dintre cele mai avansate moduri de luptă corp la corp: veţi putea lupta împotriva mai multor oponenţi în acelaşi timp, ieşind din situaţii care, la prima vedere, păreau fără scăpare.

SENSIBLE SOCCER
Fotbal ca la mama acasă

Sensible Soccer este o serie cu vechime in lumea simulatoarelor sportive, iar Codemasters intenţionează să o readucă în atenţia pasionaţilor. Vechile titluri ale seriei nu s-au vrut niciodată a fi jocuri "serioase" de fotbal, ci mai degrabă arcade-uri spectaculoase şi cu priză la public. Perspectiva asupra terenului, viteza şi uşurinţa cu care se controlau jucătorii, baza de date foarte cuprinzătoare din jocurile anterioare se vor întoarce şi în noul titlu. Jocul va veni într-o nouă prezentare 3D, fără pretenţii însă, Sensible Soccer fiind clar orientat către un gameplay de calitate. Un punct forte al vechilor jocuri din serie, din perspectiva noastră, a românilor, era prezenţa Diviziei A alături de celelalte echipe. Să sperăm că producătorii nu ne vor uita nici de această dată şi ne vor da posibilitatea de a reedita meciuri "clasice" precum Steaua-Gloria Bistriţa sau Dinamo-Jiul Petroşani. Jocul este produs pentru PlayStation2, Xbox şi PC, iar nebunia va începe din nou în primul trimestru al anului 2006, numai bine pentru a crea atmosfera necesară unui eveniment precum Campionatul Modial din Germania de anul viitor.




SUPER JOCURI ÎN DECEMBRIE
PC DVD
Harry Potter and the Goblet of Fire
Need for Speed Most Wanted
PlayStation 2
Burnout Revenge
Serious Sam II
Black & White 2
The Sims 2
Battlefield 2 Special Forces
Expansion Pack
Sid Meier's Civilization IV
resident evil
CAPCOM
Jocuri disponibile la Altex, Best Computers, Carrefour, Cora, Diverta, Flanco, Germanos, Media Galaxy și în toate magazinele bune de jocuri, electronice și IT.
merită să joci originale!
best distribution
Jocuri distribuite în România de:
Best Distribution SRL
tel/fax: 021/345.55.05
www.bestdistribution.ro



VIITOR ÎNTUNECAT?
SOARTA JOCURILOR DE PC

Părerea noastră despre cât de mare este arhidiscutatul pericol în care se află jocurile de PC. De asemenea, cine ar trebui să le ajute să se salveze şi de ce.

AŢI AUZIT ASTA DE MULTE ORI. GENUL ADVENTURE este mort! Jocurile de PC sunt moarte! Distrugere! Uitare! Chin veşnic! Totul este pierdut! Căiţi-vă acum! Etc. Câteodată ne vine să şi râdem. Viaţa nu este niciodată colorată în alb şi negru, iar declaraţiile categorice de acest tip nu au cum să nu fie eronate, chiar şi atunci când în spatele lor se află un adevăr, mai subtil, mai gri, dar la fel de îngrijorător. Însă credem că aceste adevăruri, mai greu de explicat pentru că nu au simplitatea preferată de cei cărora le place să prevadă apocalipse, merită totuşi discutate, aşa că vom încerca în rândurile care urmează să disecăm o parte dintre ele. Dat fiind că există două probleme principale, foarte distincte, am decis să împărţim şi noi subiectul în două articole care pleacă în direcţii complet diferite, chiar dacă amândouă au o temă comună, şi anume posibila moarte a anumitor lucruri care ne-am fi dorit să trăiască veşnic. Deci despre soarta anumitor genuri (mai multe decât aţi crede) vom vorbi altă dată, iar acum vom discuta doar prima problemă şi cea mai spinoasă: viitorul jocurilor de PC. Este întunecat sau luminos? Trebuie să vă avertizăm de la început că articolul de luna aceasta este ceva mai tehnic, mai rece şi mai plin de calcule decât cele cu care v-am obişnuit în ultima vreme, dar sperăm să vi se pară totuşi interesant. Suntem convinşi că ştirile despre decesul PC-ului ca platformă de jocuri, aruncate în toate direcţiile de diverse publicaţii şi de o mulţime de amatori cu pretenţii de atoatecunoscători, au un caracter destul de descurajant, aşa că vom încerca să vă ajutăm să înţelegeţi ce înseamnă toate acestea.


➲ PC-ul este o singură platformă, dar domeniul consolelor este împărţit în mai multe tabere.

CIFRELE

Statisticile reprezintă o problemă foarte spinoasă. Acurateţea lor este de multe ori discutabilă din cauză că nu sunt luate în calcul toate metodele de distribuţie, iar reprezentativitatea lor este şi mai discutabilă, pentru că în mare parte cifrele se referă la vânzările din Statele Unite, neluând în calcul alte teritorii, dintre care unele, cum sunt China şi America Latină, se află în creştere. Cât despre modul în care aceste cifre sunt interpretate, poate este mai bine nici să nu vorbim, pentru că părerea noastră despre majoritatea analiştilor la care se apelează pentru a prezice evoluţia industriei jocurilor este una, am spune fără să exagerăm, ieşit din comun de proastă. Practic, aceştia se împart în două categorii, cei care fac predicţii ridicol de evidente şi cei care fac predicţii ridicole şi atât. Totuşi, cum pe ceva trebuie să ne bazăm, o să ne referim la cifrele oferite de NPD Group, o companie americană specializată în studiul vânzărilor, care arată într-adevăr o pantă descendentă.

Conform NPD, vânzările jocurilor de PC în Statele Unite au atins vârful în 1999, când au totalizat 1.9 miliarde dolari, iar de atunci au scăzut încontinuu. 1.78 miliarde în 2000, 1.75 în 2001, 1.4 în 2002, 1.2 în 2003 şi 1.1 miliarde în 2004. Nu putem să plângem o industrie care face mai mult de un miliard de dolari pe an numai în Statele Unite, dar o scădere de mai mult de 40% pe parcursul a doar cinci ani nu poate fi calificată altfel decât ca îngrijorătoare.

Acum, cu cifrele în faţă, ne rămâne totuşi sarcina ingrată de a încerca să ne dăm seama ce



➲ **Grafica evoluează neîncetat, ceea ce pe de o parte ne place, pe de alta ne costă.**

spun ele. În primul rând, ele spun ceea ce ştie foarte multă lume, că sfârşitul anilor '90 a reprezentat epoca de aur a jocurilor de PC, perioada în care a fost cea mai mare aglomeraţie de titluri de calitate din întreaga istorie a acestor jocuri. În al doilea rând spun, poate, că pirateria a devenit din ce în ce mai puternică şi mai accesibilă maselor, ceea ce este normal să afecteze în mod deosebit PC-ul, pentru că este mult mai simplu să piratezi jocuri pe PC decât pe oricare dintre console. De altfel, trebuie remarcat că, în timp ce pe PC vânzările sunt în cădere, consolele se află într-o perioadă de creştere spectaculoasă. În general este necesar să aratăm o doză de prudenţă atunci când comparăm cifrele consolelor cu cele ale PC-ului, pentru că, în timp ce PC-ul este o platformă, consolele sunt mai multe, deci este oarecum firesc să ajungă la sume mai mari atunci când sunt adunate, dar ceea ce trebuie să reţinem aici este că PC-ul stă mai prost decât el însuşi în trecut, pe când consolele stau mai bine comparativ cu anii trecuţi.

Pe de altă parte, este foarte posibil ca statisticile să spună şi că vânzările din magazine sunt afectate de vânzările care se efectuează online, pentru că, spre deosebire de console, PC-ul oferă şi această posibilitate, deşi deocamdată într-un mod destul de limitat. Half-Life 2 este poate cel mai cunoscut caz de joc ce poate fi transferat de la producător fără a mai fi nevoie de achiziţionarea unei copii fizice din magazine, dar domeniul este mai bogat decât atât, existând chiar şi publisheri specializaţi în asta, ca Garage Games sau Matrix Games.



➲ **Windows Vista promite multe noutăţi, dar rămâne de văzut ce impact vor avea ele.**

Cât de mult contribuie vânzările online la suma totală este imposibil de spus cu exactitate, dat fiind că în această privinţă nu prea există studii de încredere, dar, conform unui reprezentant Microsoft, industria jocurilor de PC câştigă online cam 2 miliarde de dolari anual (în toată lumea, nu doar în SUA), iar suma este într-o urcare vertiginoasă. Dar trebuie precizat că aici sunt incluse absolut toate veniturile realizate online, inclusiv cele din abonamentele la MMORPG-uri, care, chiar dacă aduc câştiguri serioase, reprezintă un procent mic din numărul de jocuri lansate anual pe PC. Sigur, ne dorim ca MMORPG-urile să prospere şi să evolueze, dar în nici un caz nu am vrea să vedem cum ele devin singurele jocuri de PC care mai sunt profitabile. În afară de asta, avem ceva rezerve faţă de cifrele oferite de Microsoft (conform cărora pe plan global jocurile pe PC nu sunt în scădere, ci au stagnat la o sumă 2.3 miliarde dolari anual - vânzări în magazine), pentru că nu este oferită nici o sursă pentru ele şi, mai mult, se bat cap în cap cu alte declaraţii ale altor reprezentanţi Microsoft, care susţin că PC-ul a pierdut anual cam 10% din volumul de vânzări de jocuri. Dat fiind că jucatul este (conform altor statistici, suntem plini de ele azi!) a doua activitate ca prioritate pentru utilizatorii de Windows, ocupându-le 18% din timp, de două ori mai mult decât e-mail-ul, dar şi de două ori mai puţin decât navigatul pe Internet, este normal ca Microsoft să dorească să prezinte situaţia ca fiind mai bună decât este în realitate.

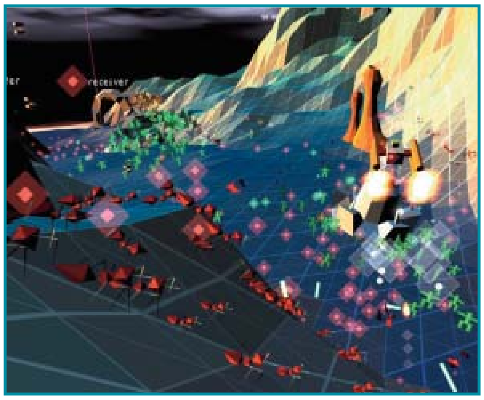
CE MERGE PROST

Dacă până acum putem spune că am avut un suport ştiinţific pentru opiniile noastre, de aici încolo nu se mai poate, pentru că ne aflăm în întregime pe teritoriul speculaţiilor şi posibilităţilor. Deci de ce scad vânzările?

Motivele declinului pot fi căutate în mai multe direcţii, de la gradul de răspândire a pirateriei, despre care am vorbit deja, până la lipsa de originalitate a noilor apariţii, acuzată de mulţi pentru pierderea interesului (pe de altă parte, acest lucru se poate spune şi despre console, unde originalitatea suferă la fel ca şi pe PC în ultima perioadă, fără ca vânzările să fie afectate; singurul plus pe care îl au consolele în această direcţie este acela al varietăţii, pentru că încă mai dispun de genuri care pe PC par să cam fi dispărut, cum ar fi genul beat'em'up).

Dar acestea nu sunt cele mai mari probleme. Cauza reală, în opinia noastră, stă în altă parte. Jocurile de consolă oferă pur şi simplu o anumită doză de comoditate în plus. Şi nu este vorba despre comoditatea oferită de jucatul de pe canapea în faţa televizorului faţă de jucatul pe scaun în faţa monitorului, ci despre faptul că este mult mai puţin dificil să joci un titlu de consolă. Utilizatorul nu trebuie să îşi bată capul cu instalarea, jocul porneşte imediat ce este introdus discul în consolă. Nu există nici probleme cu cerinţele de sistem, pentru că toate consolele de un anumit tip sunt la fel. Dacă un joc este pentru PlayStation 2, merge la fel pe orice PlayStation 2, în timp ce un joc de PC funcţionează în o mie de feluri diferite pe o mie de sisteme diferite. De aceea, bug-urile reprezintă o problemă mult mai mică pe console, pentru că nu este nevoie să se testeze într-o multitudine de configuraţii şi nu se poate întâmpla ceea ce s-a întâmplat de curând cu Civilization IV, care, deşi pe sistemele cele mai răspândite ale momentului merge bine, pe cele cu plăci ATI foarte noi şi pe cele cu plăci NVIDIA mai vechi are un număr semnificativ de probleme. Bug-urile sunt eliminate şi de controlul sever impus de producătorii consolelor, care pot să refuze un produs dacă acesta nu se încadrează în standardele lor.

De aici derivă şi o altă problemă: per ansamblu, jucatul pe PC este un hobby mai costisitor decât jucatul pe o consolă. Pentru a fi menţinut pe linia de plutire, un PC trebuie să aibă parte de upgrade-uri destul de dese şi uneori destul de costisitoare, în timp ce o consolă rămâne valabilă ani întregi de la data apariţiei. Bineînţeles, nici aici lucrurile nu sunt aşa de în alb şi negru cum par la prima vedere. Nu trebuie ignorat faptul că există costuri suplimentare şi în cazul consolelor, de exemplu cel al cardurilor de memorie sau cel al cumpărării unei console noi dacă cea veche se strică după ce iese din garanţie,



➲ **Jocurile de nişă ca Darwinia au şanse mai bune să devină profitabile pe PC.**



➲ **Jocurile de genul lui Mortal Kombat ajung din ce în ce mai rar pe PC.**

ceea ce, în funcţie de noroc, unora li se întâmplă de mai multe ori pe parcursul unei generaţii de console, iar altora niciodată. Iar dacă vreţi să aveţi mai mult de un tip de consolă, de exemplu aţi vrea şi un PlayStation 2, şi un XBOX, pentru că vă interesează anumite jocuri care apar exclusiv doar pe una dintre aceste platforme, atunci deja trebuie să fiţi pregătiţi să cheltuţi mai mult. Totuşi, trebuie să admitem că, atunci când trage linie şi adună la final, un utilizator de PC are mai mult de cheltuit decât unul de consolă. Desigur, PC-ul are şi alte funcţii în afară de jocuri, dar puţine dintre acestea necesită o placă grafică de 200€, aşa că majoritatea costurilor legate de PC trebuie, cu toată sinceritatea, legate de jocuri.

Un alt lucru care funcţionează în defavoarea jocurilor pe PC în acest moment este însuşi cercul vicios creat de scăderea vânzărilor. Acestea au devenit mai mici, o parte din producători au decis din acest motiv să renunţe la PC sau au dat chiar faliment, ceea ce a dus la o scădere de interes şi la o scădere de vânzări, care a alungat încă o parte din producători şi aşa mai departe. Dacă tot vorbeam de Microsoft, trebuie remarcat că producătorul Windows-ului are şi el o parte din vină, pentru că a atras un număr semnificativ de producători spre XBOX, consola cu care a intrat pe piaţa jocurilor video. O mişcare care ne cam face să ne gândim la cineva care se împuşcă singur în



➲ **GTA: SA pe PS2 s-a vândut de două ori mai bine decât cel mai popular joc de PC, The Sims.**

picior, în condiţiile în care XBOX funcţionează pe principiul speranţei - nu a adus niciodată profit, dar se speră că într-o zi o va face şi va devansa concurenţii produşi de Sony şi Nintendo -, în timp ce Windows-ul duce greul veniturilor, plătind în mod paradoxal pentru un produs care-i stranguleaază succesul.

CE MERGE BINE!

La categoria "lucruri bune", am începe prin a spune că nu ni se pare probabil ca regresul înregistrat în ultimii ani să mai dureze mult. La un moment dat trebuie să se ajungă la un punct de echilibru, dacă nu chiar să se înregistreze o nouă creştere. Este foarte clar că există producători care, chiar dacă sunt implicaţi şi în titluri de consolă, obţin profituri serioase din producţiile lor pentru PC şi nu au cum să abandoneze această platformă. Blizzard, al cărui World of Warcraft a ajuns să aibă 4.5 milioane de utilizatori, şi Electronic Arts, care are cel mai bine vândut joc de PC din toate timpurile în Sims, sunt poate cele mai mari nume, dar lista este una foarte lungă.

Un motiv simplu pentru care PC-ul nu poate fi înlocuit total ca platformă de jocuri este faptul că modul său de control este mult mai potrivit pentru anumite genuri, în special pentru jocurile de strategie. Există voci care spun că jocurile de strategie cu care suntem obişnuiţi pe PC ar putea să îşi găsească o casă şi pe console dacă acestea ar oferi suport pentru mouse şi tastatură, dar ideea nu are nici un dram de adevăr. Chiar lăsând la o parte faptul că strategiile au nevoie şi de rezoluţia superioară oferită de monitor (şi de televizoarele high definition, foarte puţin răspândite acum), rămâne faptul că nu aşa sunt făcute consolele să fie folosite. În momentul în care un om este aşezat în faţa televizorului pentru a se juca, un mouse şi o tastatură nu au ce căuta în peisaj. Este incomod, nepractic şi nepotrivit cu restul principiilor pe care se bazează consolele. În afară de asta, suportul pentru mouse şi tastatură nu ar fi suficient, ci ar fi nevoie ca acestea să fie incluse alături de consolă de la început, pentru că nici un producător nu s-ar apuca să facă un joc de consolă bazându-se pe prezenţa unui periferic pe care majoritatea covârşitoare a utilizatorilor nu îl posedă. De altfel acest principiu funcţionează şi în revers, fiind motivul pentu care nu prea avem parte de jocuri beat'em'up pe PC. Acestea necesită mai curând un gamepad decât o tastatură, dar numărul de utilizatori care au gamepad-uri este atât de mic încât nu se consideră că este rentabil să se lanseze ceva doar pentru ei.

Un alt gen care înfloreşte pe PC în acest moment este cel al MMORPG-urilor. Este adevărat, acestea ar putea să fie adaptate şi la console, de altfel există deja un caz - Final Fantasy XI -, dar natura lor le face mai potrivite pentru PC, care oferă mult mai uşor posibilitatea de a face update-uri la program şi de a adăuga conţinut pe parcurs.

Ok, deci avem strategii şi MMORPG-uri. Ce mai avem? Permiteţi-ne să fim din nou subiectivi şi să spunem: mai multe jocuri originale. Este drept, nu ne referim aici la jocurile "mari", cu bugete uriaşe şi publicitate pe măsură, care, la fel pe PC ca şi pe console, sunt ceva mai conservatoare, ci la jocurile de la micii producători independenţi. De exemplu ciudatul, dar remarcabilul Darwinia. Un astfel de joc nu ar putea să apară niciodată pe console, din cauză că nu există nici o posibilitate de a fi distribuit prin metode alternative şi din cauză că este nevoie de mult mai multe exemplare vândute pentru a obţine profit cu un joc de consolă decât cu un joc de PC. Din cauza taxelor care trebuie plătite producătorilor consolelor, producătorii au nevoie să vândă un număr mai mare de jocuri pentru a obţine aceeaşi sumă de bani (pe de altă parte, este mai uşor pentru multe jocuri să se vândă în cantităţi mari pe console decât pe PC, din motivele enumerate mai sus: comoditate, garanţia funcţionării fără a fie nevoie de vreun upgrade, număr de utilizatori mai mare). Aşadar, PC-ul este o casă mai primitoare pentru titlurile de nişă, care, fără a aduce profituri uriaşe, oferă o anumită varietate şi bogăţie de opţiuni inexistentă pe console.

Poate cel mai important avantaj al PC-ului este tocmai această posibilitate, până acum insuficient exploatată, de a renunţa la modul tradiţional de livrare a jocurilor şi a le distribui pe Internet. Este adevărat că se studiază această posibilitate şi pentru viitoarea generaţie de console, dar faptul că orice produs pentru acestea trebuie să treacă prin mâinile producătorului



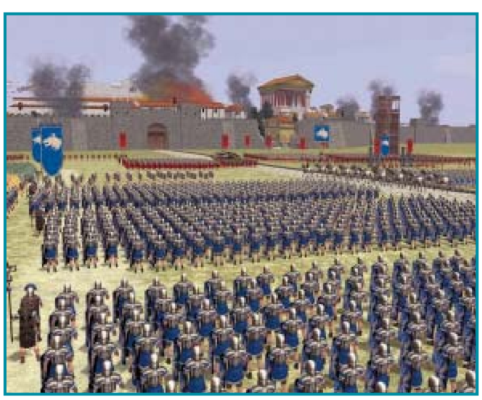
➲ **Half-Life a apărut la finalul anului 1998 şi a contribuit la recordul de vânzări din 1999.**

consolei reduce mult din avantajele ideii. Nemaitrebuind să plătească fabricația discurilor, transportul în regiuni îndepărtate ale lumii, adaosurile distribuitorilor sau alt fel de taxe unei alte companii, producătorii pot câștiga mult mai mult din jocuri. Desigur, există anumite probleme, cum ar fi lipsa unui manual real sau faptul că un joc obținut în acest fel nu mai poate fi revândut, ceea ce face cumpărătorii să fie mai precauți, dar avantajele sunt și ele numeroase. Jocurile devin instantaneu disponibile în toate regiunile lumii, prețurile sunt și ele unitare și au potențialul de a fi mai mici, o dată ce nu mai este nevoie ca jocul să treacă prin atâtea mâini înainte de a ajunge la utilizatorul final. Nu este de mirare că distribuția pe Internet este privită de mulți ca reprezentând viitorul.

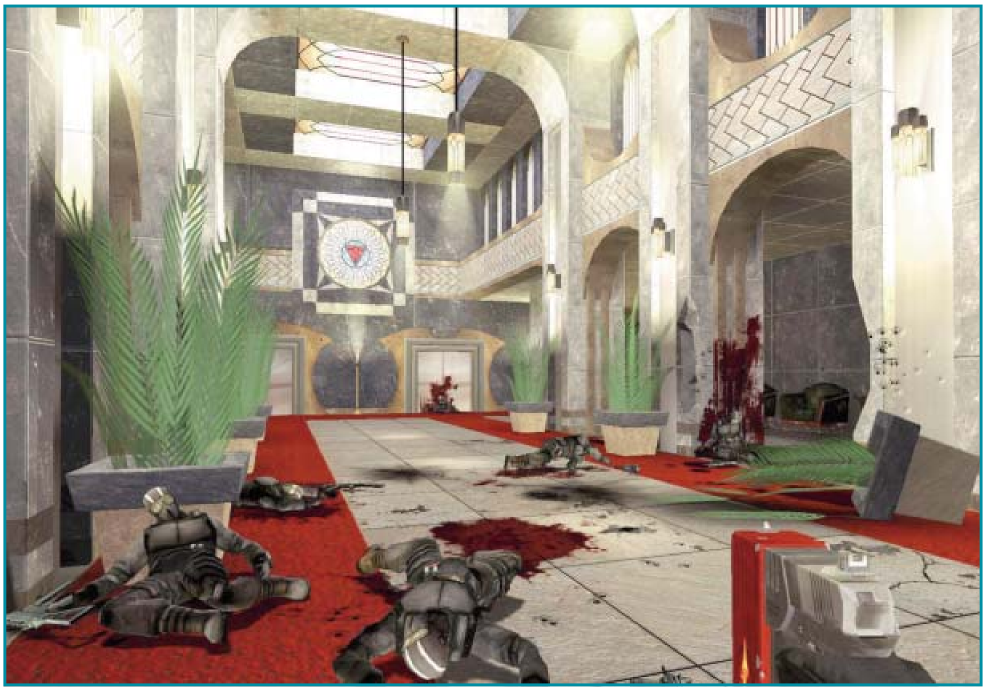
Din păcate, la fel ca și multe alte lucruri care reprezintă viitorul, această distribuție întârzie și ea să ajungă la nivelul așteptat. Producătorii și publisherii sunt foarte prudenți, pentru că nu vor să supere distribuitorii tradiționali, care le aduc deocamdată venituri substanțiale, așa că, în mod bizar, majoritatea jocurilor care sunt disponibile și pe Internet, și în magazine sunt mai ieftine în magazine, deși variantele fizice vin cu un disc, o cutie și un manual în plus. Chiar și Half-Life 2 costă cam cu 10 dolari mai mult cumpărat direct de la Valve, prin Steam, decât într-un magazin oarecare din Statele Unite. Totuși trebuie remarcat că Steam a început deja să dea rezultate ca sistem de distribuție. Prin el va fi disponibil Sin 2 și sunt deja disponibile Rag-Doll Kung Fu și Darwinia. Cu siguranță alte jocuri vor urma. De altfel, alte companii au început să ia în serios ideea, atât Electronic Arts, cât și SEGA lansând de curând propriile servicii de acest gen. Ținând cont de expansiunea încă furibundă a Internetului (chiar și în România un număr semnificativ de utilizatori de PC are acces la Internet într-o formă sau alta), este clar că nu va mai dura mult până când Internetul va deveni o formă de distribuție mai facilă și mai eficientă decât cea obișnuită, deși nu ar trebui să vă imaginați că metodele tradiționale vor dispărea prea curând.

RESPONSABILITATEA

Concluzia acestei întregi discuții este că jocurile pe PC au un viitor în fașă și sunt departe de a-și da ultima suflare, dar că ar putea să le meargă



➲ Jocurile de strategie ca Rome: Total War nu se vor putea niciodată considera acasă pe console.



➲ Sin 2 este unul dintre jocurile care vor fi distribuite prin Steam.

mai bine și că există unii factori care ar putea să le ajute.

Primul pe care l-am identifica este Microsoft. "Fratele cel mare" trebuie să conștientizeze că este la fel de dependent de jocurile pentru PC pe cât sunt acestea dependente de el și să ia un rol cât mai activ în dezvoltarea lor. Declarațiile recente date de reprezentanții Microsoft în ceea ce privește Windows Vista arată că sunt conștienți de ceea ce trebuie să facă, dar rămâne de văzut cât de bine se vor achita de această sarcină. Este neplăcut să auzi de la Gabe Newell de la Valve, un producător evident important, că nu găsește nici o facilitate în Windows Vista care să îl ajute în vreun fel. Poate că Newell, uneori neatent la potențialul exploziv al declarațiilor sale, a vorbit înainte de a studia suficient problema, dar trebuie să recunoaștem că nouă nu ne-au picat prea bine vorbele sale.

Vista promite multe, de la un sistem automat de detectare a posibilităților unui calculator, care alege perfect setările cele mai bune dintr-un joc, la avansuri grafice extraordinare, prin DirectX 10. Pe de altă parte, alte facilități promise ne lasă cel puțin reci: posibilitatea părinților de a controla ce se joacă copiii lor este relativ utilă, dar nu tocmai ceea ce ne doare cel mai tare, iar posibilitatea de a accesa jocurile dintr-un meniu separat nu este nimic altceva decât o îmbunătățire de fațadă, fără de care putem trăi la fel de bine. Posibilitatea de a căuta automat update-uri pentru jocurile instalate este poate mai interesantă, dar faptul că DirectX 10 va cere o cu totul și cu totul nouă generație de plăci grafice este chiar o problemă, pentru că ne aduce din nou la obositoarea și costisitoarea cursă tehnologică menționată mai sus.

Dacă tot suntem aici, să spunem că am vrea ca și producătorii de hardware, în special cei de plăci video, să își vadă interesul în a promova jocurile de PC și să ajute și ei mai mult. Sigur, ei produc chip-uri grafice și pentru console, dar PC-ul este încă o sursă uriașă de venituri, iar faptul că includ ca bundle anumite jocuri cu plăcile video este un ajutor destul de mic adus industriei, comparativ cu cât de multe datorează ei acesteia. Ne-am bucura dacă am vedea mai mult, poate alte colaborări de genul celei dintre Valve și ATI, dar, dacă se poate, fără tot circul acela în care producătorul jocului este obligat să bată la cap pe toată lumea că plăcile sponsorului lui sunt cele mai bune din univers.

Și nu putem să încheiem fără a spune că și utilizatorii pot face mai mult pentru a susține industria. Cumpărând jocurile care le plac, în loc să le pirateze și apoi să deplângă falimentul companiei producătoare ca pe un lucru dincolo de controlul lor, jucătorii pot și ei să investească ceva bani pentru a împinge industria înainte.

Și acum, că am avut și statistici, și critici, și previziuni, și lecții de moralitate, putem în sfârșit să declarăm lecția încheiată. Jocurile pe PC sunt în viață și vor rămâne așa multă vreme de acum înainte, puteți să dați pagina liniștiți și să aflați ce minuni mai au să vă ofere pe viitor.

Bogdan Bridinel



➲ World of Warcraft demonstrează că jocurile bune pot încă obține un succes uriaș pe PC.

“Misiunile se vor asemăna mai mult cu quest-urile dintr-un RPG.”

STRATEGIILE PLASATE ÎN UNIVERSUL STAR WARS n-au avut norocul de a fi printre cele mai bune jocuri realizate pe această licență. Dar lucrurile s-ar putea schimba o dată cu Empire at War, al cărui scop declarat este să schimbe genul RTS din temelii, mai exact să elimine anumite elemente plictisitoare (da, pe primul loc se află colectarea resurselor) și să accentueze părțile care fac plăcerea unei strategii: lupte și distrugere.

Așa că imaginați-vă pentru început o galaxie cu cel puțin 20-30 de planete, aflate, la începutul campaniei, în mare parte în posesia Imperiului. Evident, rebelii vor încerca să le elibereze și aici este momentul să uitați de misiunile tipice RTS. Ele se vor asemăna mai mult cu quest-urile dintr-un RPG, în sensul în care vor deveni disponible în funcție de felul în care vă desfășurați trupele. Unele misiuni vor fi individuale, altele legate de poveste, dar toate vor avea efecte asupra mediului de joc în general.

Cât privește resursele, se pare că numărul lor va depinde direct de câte planete aveți în posesie, dar și de așezarea lor în galaxie. O planetă îndepărtată va oferi mai puține resurse, în timp ce una centrală (dar și mai greu de apărat) se va dovedi de nepreţuit. Cel mai interesant va fi însă de văzut cum vor reuși producătorii să echilibreze balanța între bătăliile terestre și cele în spațiu, ca și viteza cu care se dezvoltă AI-ul, dacă ne gândim că la început are în mână cele mai multe planete.

În afară de campania single player (care va fi abordabilă și într-un mod competitiv pentru doi jucători), nici multiplayerul nu poate fi ignorat: hărți de skirmish, probabil și un mod quick-action skirmish pentru maximum opt jucători și un alt mod de tipul campaniei, în care un oponent să reprezinte Imperiul, iar celălalt alianța rebelilor.

La toate acestea se adaugă și aspectul grafic remarcabil, fanii seriei Star Wars fiind siguri că vor recunoaște navele spațiale, trupele terestre și chiar unii dintre eroii favoriți, în frunte cu Darth Vader. Și ca un fel de cireașă de pe tort, producătorii (chiar dacă numele Petroglyph nu vă spune mare lucru) sunt în majoritate foști membri ai Westwood Studios (adică au lucrat la Dune 2 și seria Command&Conquer... ce vremuri...), ceea ce îi recomandă din plin pentru a realiza o strategie care să se evidențieze. Iar după cum arată lucrurile, au toate șansele să reușească.

Anda Drăgnuță



Strategie

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Universul Star Wars în timp real

PRODUCĂTOR:	PETROGLYPH
PUBLISHER:	LUCASARTS
WEB:	WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWEMPIREATWAR

DATA APARIȚIEI: 28 februarie 2006







- PRODUCĂTOR: IRON LORE
- PUBLISHER: THQ
- WEB: WWW.TITANQUESTGAME.COM

DATA APARIŢIEI: iunie 2006

TITAN QUEST

RPG

Lupte titanice într-o nouă prezentare

GENUL ACTION RPG ESTE UNUL cel puţin controversat. Hulit de mulţi pentru că nu este fidel conceptelor din RPG-urile pen&paper, acuzat de alţii pentru repetitivitatea gameplay-ului sau simplitatea mecanicii de joc, hack'n'slash-ul a supravieţuit totuşi criticilor dure la care a fost supus. Şi asta în principal datorită succesului seriei Diablo, Diablo II fiind şi acum etalonul la care se raportează aproape orice joc de acest gen.

Cei de la Iron Lore Entertainment - studioul lui Brian Sullivan, coautor al Age of Empires - sunt hotărâţi să facă din Titan Quest noul etalon în domeniu care să revoluţioneze conceptele clasice. Să luăm, de exemplu, grafica jocului: un peisaj superb, tridimensional, luminos şi viu, acompaniat de temple misterioase, populate de cele mai neaşteptate creaturi mitologice.

Pentru a acompania grafica foarte reuşită, producătorii au implementat şi un motor fizic, o premieră pentru jocurile de acest gen. Monştrii omorâţi se vor prăbuşi spectaculos, efect care este exagerat de cele mai multe ori (în trailer-ul prezent şi pe DVD-ul revistei observându-se clar cum un monstru străpuns de o săgeată zboară 20 de metri în spate, de parcă ar fi fost lovit de o rachetă). Însă rolul motorului fizic nu este numai decorativ. Folosindu-se de acesta, producătorii au rezolvat una dintre problemele jocurilor de gen, şi anume obiectele total nepotrivite cu personajele de pe care cădeau. Lupii plini de aur, păianjenii cu inele sau amulete sunt acum de domeniul trecutului. Dacă un monstru din Titan Quest va purta o armură grea cu ţepi şi un topor, atunci sa fiţi siguri că în momentul în care îşi va da duhul va lăsa în urmă lui exact acea armură şi acel topor.

Alt lucru la care s-a lucrat mult a fost AI-ul creaturilor din joc. Spre exemplu, dacă jucătorul nu ajunge la armura menţionată mai sus, în mod sigur vor ajunge la ea alţi monştri interesaţi să o poarte. De asemenea, inamicii vor fi intimidaţi de puterea eroului, ezitând să-l atace când vor vedea cadavrele camarazilor lor.

Vor exista 25 de clase în care jucătorul îşi va putea specializa personajul. Acestea se vor putea combina, oferind abilităţi care pot suferi îmbunătăţiri în timp.

Despre poveste nu se ştiu prea multe, intriga planând în jurul evadării titanilor mitologici din închisorile în care erau ţinuţi la respect. Bineînţeles că zeii nu pot permite aşa ceva şi îl trimit pe neînfricatul nostru erou să rezolve situaţia (ce s-o fi întâmplat cu Hercule?!?!). Producătorii afirmă că totuşi campania single player va avea un scenariu bine dezvoltat care va împinge jucătorul să colinde în lung şi în lat locaţii precum Parthenon-ul, labirintul din Knossos, marile piramide sau grădinile suspendate din Babilon. Despre multiplayer, Iron Lore n-a dat nici un detaliu încă, în afară de simpla existenţă a unui mod cooperativ.

În ultimii ani, mulţi producători au propus diferite reţete bazate pe conceptele introduse acum multă vreme de Diablo (vezi Dungeon Siege, Sacred sau Divine Divinity), însă nici una nu a reuşit să convingă. Rămâne de văzut dacă şi jocul celor de la Iron Lore nu va intra la rândul său în această categorie.

Cosmin Aioniţă

"Lupii plini de aur, păianjenii cu inele sau amuletele sunt acum de domeniul trecutului."







De la inventarea roţii până la navele spaţiale, toată civilizaţia umană este la un click distanţă.


Un oraş din epoca modernă şi piramidele egiptene.



PREŢ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: FIRAXIS GAMES • PUBLISHER: 2K GAMES • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.2KGAMES.COM/CIV4

CIVILIZATION IV

Istoria lumii cu toţi şi pentru toţi

JULIUS CAESAR ZÂMBEŞTE CU O FIGURĂ ce anticipează o declaraţie de război: "Am un tanc! Ha! Ha!". Şi ce dacă!? Eu am o cohortă întreagă de rachete nucleare puse bine în buncărele din Cordoba şi abia aştept să i le trântesc în cap. Dar îl mai las să trăiască câteva ture, nu mai durează mult şi pun la punct şi ultimele două elemente pentru a cuceri spaţiul. Eventual poate îl dau gata cu nivelul legendar de cultură din Madrid. O grămadă de opţiuni, multe civilizaţii, ore nenumărate în care puteţi urmări o naţiune dezvoltându-se de-a lungul a 6000 de ani de existenţă, din epoca preistorică până în viitor.

Chiar dacă n-aţi mai jucat până acum nici un titlu din seria Civilization, nu-i nici o problemă. Jocul vă explică tot ce aveţi de făcut, tutorialul este extrem de bine organizat şi o versiune virtuală a lui Sid Meier vă va explica personal cum funcţionează o strategie pe ture. De cealaltă parte, veteranii civilizării pe ture vor descoperi că au în faţă un joc reorganizat din temelii, dar care nu duce însă lipsă de elementele familiare. Pe scurt, aveţi de ales dintre 18 civilizaţii, diverşi lideri şi şase moduri de a câştiga, determinând organizarea unei societăţi în detaliu: economie, politică, religie, comerţ, diplomaţie, cultură, cercetare.

Cea mai evidentă schimbare a fost operată în ceea ce priveşte grafica, trecerea la un motor 3D aducând semnificative îmbunătăţiri vizuale, chiar dacă unele alegeri de design pot părea cel puţin ciudate. În Civilization IV muncitorii sunt de două ori mai mari decât orice construcţie sau oraş, dar în rest aspectul aduce la viaţă lumea în care jucaţi. De asemenea, interfaţa seamănă mult cu cea a unei strategii în timp real, fiind foarte uşor să rezolvaţi toate problemele cu doar câteva click-uri de mouse. Doar interfaţa din oraş este mai ciudată, fiind răspândită în toate colţurile, iar ecranul pentru alegerea trupelor sau construcţiilor este prea îngrămădit în partea de jos. Aş fi preferat şi ca diversele anunţuri despre realizările rivalilor să nu fie îngrămădite într-un colţ, cu cel mai mic font posibil. Un sistem de pop-up-uri poate ar fi fost ceva mai enervant, dar ar fi ajutat mult la ţinerea evidenţei evenimentelor. Totuşi, curba de învăţare nu durează mai mult de jumătate de oră, aspectele complexe ale jocului apărând în alte zone.

Ca şi celelalte titluri Civilization, avem de-a face cu un arbore imens de tehnologii, cu numeroase upgrade-uri şi ramificaţii. Multe dintre aceste ramificaţii duc la posibilitatea de a construi o minune, începând de la cele tipice (piramidele, farul din Alexandria sau grădinile suspendate), dar ajungând până la Turnul Eiffel, Broadway, Pentagon, Scotland Yard şi chiar Internet. Fiecare dintre aceste minuni oferă anumite avantaje, în special pe partea de cercetare. Arborele tehnologic a fost totuşi mult simplificat, invenţiile chiar contează şi numărul de unităţi a fost micşorat pentru a pune mai mult accentul pe partea de management strategic.

După cum spuneam mai sus, aveţi de ales dintre 18 civilizaţii, fiecare lider având două trăsături de caracter ce determină tehnologiile de început ale fiecărei naţii. Totuşi, libertatea oferită de joc pare mult prea mare, pe aceeaşi hartă dezvoltându-se simultan spaniolii conduşi de regina Isabella, americanii lui Roosevelt, chinezii lui Mao Tse Dun, dar şi incaşii din epoca lui Huyana Capac şi egiptenii reginei Hatşepsut. În esenţă, un vălmăşag istoric total, care pe parcurs nu face decât să se adâncească şi să ducă şi alte ciudăţenii uneori hilare, alteori complet aberante. Nu o dată m-am trezit în armată cu o combinaţie de genul elefanţi, muschetari, elicoptere de asalt şi tancuri, pentru că indiferent de era în care jucaţi, toate unităţile şi construcţiile vă stau la dispoziţie. Evident, unele sunt complet inutile în epoca modernă, dar absolut indispensabile în cea de piatră, astfel că pentru toţi şi toate există un moment potrivit.

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.2GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-18(LAN, ONLINE, ACELAŞI SISTEM, E-MAIL)

INGREDIENTUL MINUNE: AMESTEC DE CIVILIZAŢII

Trebuie să recunosc că m-a deranjat uşurinţa cu care sunt amestecate epocile istorice, liderii şi tot ceea ce ţine de istorie în general. Dar până la urmă este vorba de un joc şi dacă vreau să joc cu Petru cel Mare ar Rusiei ca să elimin aztecii, de ce să n-o pot face? Combinaţiile pot părea cel puţin bizare: cea mai mare parte sunt naţiuni care există şi înfloresc în epoca noastră (americani, englezi, francezi, germani, greci, ruşi etc.), dar apar şi civilizaţii care au dus la apariţia altor popoare actuale (romanii, perşii) sau care pur şi simplu au dispărut de pe faţa pământului din diferite motive geopolitice şi sociale: aztecii, incaşii, imperiul malinez. Toate aceste civilizaţii sunt reprezentate de unul sau doi lideri, o personalitate importantă a istoriei respectivei naţii. Alegerile făcute de producători sunt în cea mai mare parte inspirate de la Roosevelt şi Washington pentru americani până la Montezuma la azteci, Saladin pentru arabi, Gandhi şi Asoka la indieni, Genghis Khan şi Kublai Khan pentru mongoli şi Tokugawa la japonezi. Chiar dacă unele dintre aceste nume nu vă sunt cunoscute, nici o problemă, Civilopedia explică destul de detaliat care au fost realizările şi importanţa istorică a fiecărui lider.









Grădinile suspendate ale Semiramidei, una dintre minunile ce pot fi construite de-a lungul jocului.

Totuşi, aş fi preferat să existe măcar o metodă de a bloca/debloca tehnologiile şi construcţiile din epocile anterioare, pentru că la un moment dat opţiunile sunt prea multe şi creşte riscul de a te pierde în detalii, pierzând din vedere elementele importante care să ducă la victorie. Ce-i drept, n-am mai dat atât de des peste aberaţii de genul "pot să distrug un tanc cu arcaşii", dar mi s-a părut complet aiurea ca o caravelă să poată fi transformată în distrugător, trecând fără nici o jenă de la o navă cu pânze la una înarmată până în dinţi cu tot felul de mitraliere şi rachete. Discrepanţele nu mai sunt totuşi atât de mari şi AI-ul ştie foarte bine să-şi gestioneze acţiunile. Prea bine uneori, pentru că vă asigur că nici pe cel mai mic nivel de dificultate inteligenţa artificială nu o să vă ierte greşelile; la început se mişcă mai greu, dar după aceea va recupera în mod spectaculos, ceea ce la început m-a enervat. Am avut nevoie să joc câteva hărţi ca să învăţ care sunt cele mai potrivite tehnologii sau trupe pentru fiecare mod de câştigare (Time Victory, Space Race, Domination, Diplomatic, Conquest, Cultural). De fapt, mi-a fost lene, de ce să nu recunosc, să mă avânt să citesc prin Civilopedia, care oferă absolut toate informaţiile necesare despre joc, de la tipurile de teren până la ramificaţiile economice şi militare ale descoperirii electricităţii, de exemplu. Civilization IV creează într-adevăr dependenţă. În acelaşi timp poate şi să plictisească îngrozitor, atât la început, cât şi spre sfârşit. La început pentru că nu prea este mare lucru de făcut, cel puţin până construiţi un muncitor, doi şi începe să se mişte economia. Plus că numărul mare de ture atât pentru dezvoltare, cât şi pentru cercetare îi poate îndepărta pe cei care nu prea au răbdare. La sfârşit iarăşi nu mai este mare lucru de făcut, pentru că este necesară axarea pe obiectivul urmărit pentru a câştiga şi inerent multe alte aspecte sunt ignorate. De exemplu, am vrut la un moment dat să văd ce se întâmplă în Space Race. După toate avansurile tehnologice necesare, ajunsesem să construiesc toate elementele pentru nava spaţială care să plece spre Alpha Centauri (dacă nu ştiaţi, Alpha Centauri este un titlu care seamănă poate nepermis de mult cu acest joc şi a fost realizat tot de Firaxis prin 1998, în pauza de odihnă dintre două titluri Civilization). În consecinţă, m-am axat doar pe cele două-trei oraşe cu cel mai mic număr de ture la construcţie, iar restul le-am lăsat în plata Domnului, m-am rezumat la a le oferi ceea ce recomanda jocul. Chiar ajunsesem să mă plictisesc, dar mi-a trecut rapid, pentru că m-am apucat de un nou scenariu, cu o altă civilizaţie şi alte obiective de îndeplinit.



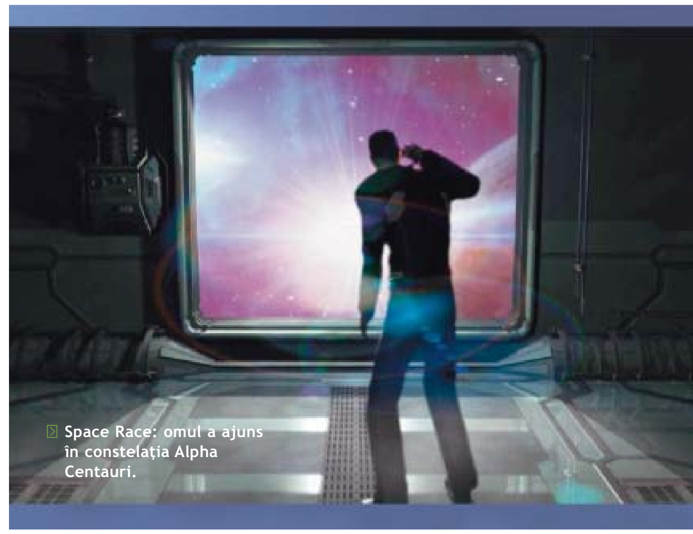
O noutate importantă este adăugarea religiei. Numeroase religii pot fi descoperite pe parcursul jocului, de la cele asiatice (budism, taoism, hinduism) până la marile credinţe monoteiste (creştinism, islamism) şi mai ales răspândite atât în teritoriul propriu, cât şi în cel inamic. Nu există un tip de victorie bazat pe religie şi până la urmă adoptarea unui cult chiar nu este obligatorie. Această adăugire nu aduce nici pe departe schimbări dramatice de gameplay, dar are anumite avantaje în ceea ce priveşte dezvoltarea culturală şi posibilităţile diplomatice. Din acest punct de vedere, şi diplomaţia a fost regândită, oferind acum mult mai multe opţiuni. De la comerţul de bază, cu diverse resurse, se





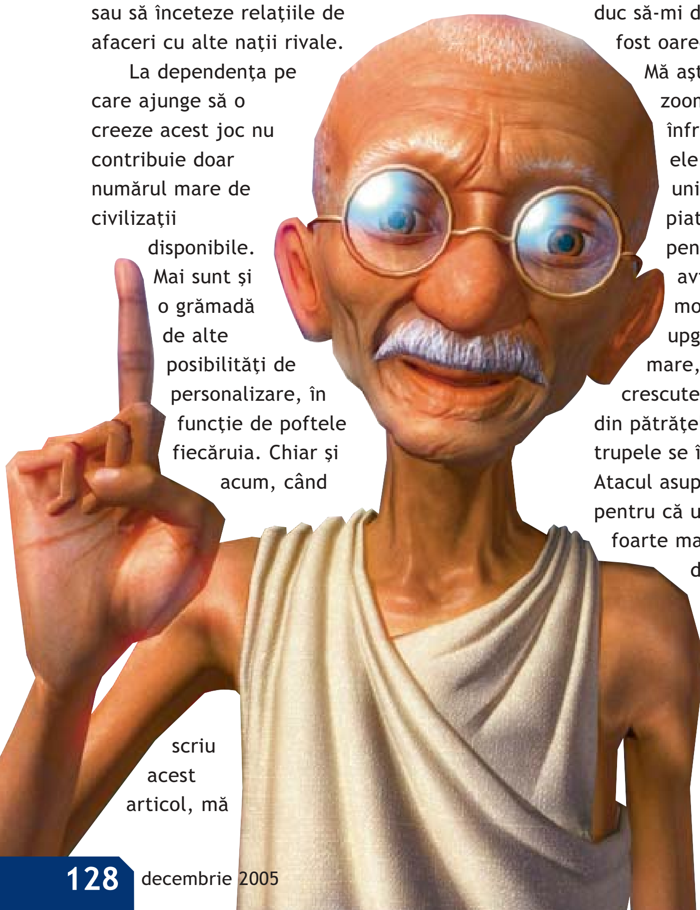






Space Race: omul a ajuns în constelația Alpha Centauri.

poate ajunge la schimb de tehnologii și de cercetare; opțiunea "open borders" permite accesul în teritoriul inamicilor, care pot fi chiar convinși (contra cost, evident) să declare război sau să înceteze relațiile de afaceri cu alte nații rivale.



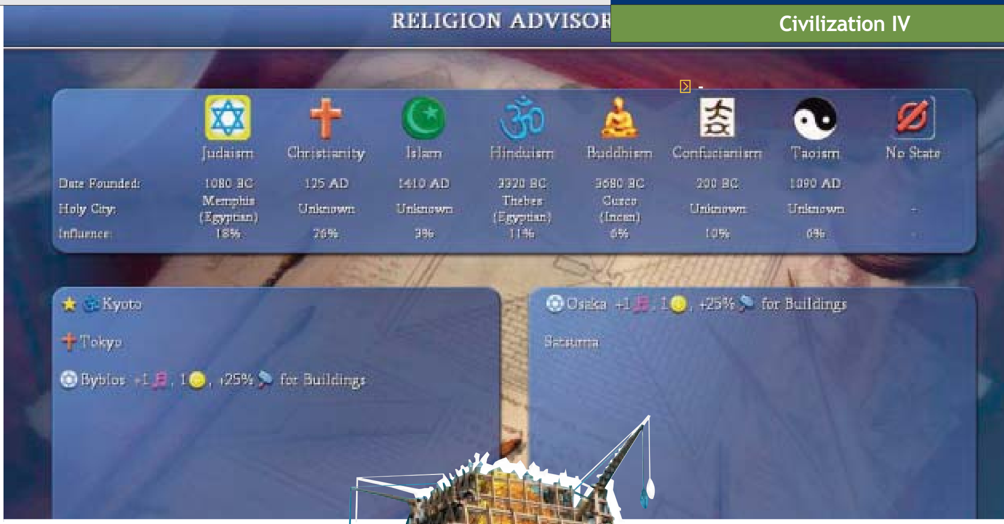
La dependența pe care ajunge să o creeze acest joc nu contribuie doar numărul mare de civilizații disponibile. Mai sunt și o grămadă de alte posibilități de personalizare, în funcție de poftele fiecăruia. Chiar și acum, când scriu acest articol, mă tot gândesc că am chef să joc un scenariu, poate pe cel plasat în al doilea război mondial. Sau mai bine aleg o hartă mică, doar pentru doi, unde să-mi pot dezvolta în liniște armata și apoi să mă duc să-mi distrug adversarul. La acest capitol, am fost oarecum dezamăgită de sistemul de luptă. Mă așteptam la ceva mai mult decât un zoom pe cele două unități care se înfruntă în timp ce eu stau și mă uit la ele cum se căsăpesc. Ca de obicei, unitățile funcționează pe clasicul sistem piatră-foarfece-hârtie, adaptat însă și pentru unitățile cu arme de foc, pentru avioane și alte unelte de distrugere moderne; a fost introdus un sistem de upgrade, care oferă o rezistență mai mare, putere de foc sau șanse de retragere crescute sau abilitatea de a vindeca unitățile din pătrățelele adiacente, uneori chiar în timp ce trupele se îndreaptă spre o anumită destinație. Atacul asupra orașelor este deosebit de dificil, pentru că unitățile care îl apără primesc un bonus foarte mare, iar trupele câștigă experiență după fiecare bătălie. Totuși, sistemul este în așa fel gândit încât atacatorii cresc în nivel mai repede, astfel că de multe ori este mai avantajoasă calea violenței decât cea pașnică. Armele de asalt (fie că este vorba de artileria clasică, fie de avioane stealth sau de submarine atomice) are și ea un cuvânt important de spus, prin aceea că diminuează bonusul de apărare a orașelor.

Dacă scenariile și hărțile Custom nu vă mulțumesc, aveți oricând la dispoziție un World Builder inclus, care permite editarea hărților, sau chiar puteți schimba interfața și regulile jocului dacă scriptările de tip XML și Python vă sunt familiare. Și dacă după toate aceste opțiuni vă apucă iar plictisul, există întotdeauna multiplayerul.

Titlurile anterioare ale seriei nu prea se potriveau cu jocul online în special din cauza formatului pe ture, dar Civilization IV este clar că a fost gândit din start având în vedere și această componentă. Online-ul nu este singura opțiune, fiind disponibile și jocul în LAN, Hotseat (ceea ce mi-a adus aminte că n-am mai jucat de mult Heroes III și că Heroes V apare abia la anul...) și posiblitatea de a da "end turn" prin e-mail. Totuși, am remarcat și aici niște scăpări, mai ales în ceea ce privește interfața, dar în rest am apreciat posibilitatea de a salva jocul pentru a-l continua mai târziu; sau am lăsat AI-ul să-l preia pentru că până la urmă trebuia să mă hotărăsc și să trec și la partea aia din slujba de redactor care implică scris. Nu se poate evalua dacă merită să preiei o civilizație decât după ce ai intrat în joc, dar este o ditamai provocarea să încerci să ridici pe culmi o națiune care abia se târăște; există multe momente în care trebuie să dați pauză pentru intrarea noilor jucători, dar, în asamblu, multiplayerul este mult mai rapid și mai

MINUNI... MINUNATE

Același amestec de epoci se remarcă și în ceea ce privește minunile care oferă anumite avantaje și bonusuri. Minunile sunt de două tipuri: Great Wonders, unice, ce pot fi construite doar de o singură civilizație; National Wonders, ce pot fi construite o dată de toate civilizațiile. În total, sunt adunate 46 de edificii, de la cele șapte minuni ale lumii antice și trecând la cele mai moderne realizări, de tipul Hollywood, Broadway, Turnul Eiffel, Pentagonul, cel mai mare baraj hidroelectric din lume (aflat în China), Taj Mahal, Universitatea Oxford, programul spațial Apollo sau programul Manhattan (rachete nucleare, cineva?), culminând cu nava intergalactică trimisă spre Alpha Centauri, care reprezintă condiția de victorie în modul Space Race.







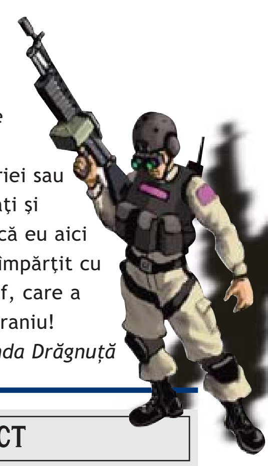


intens, în special pe hărțile mici.

Mult mai pe la începutul textului era vorba despre trecerea la un motor grafic 3D. Civilization IV arată foarte bine din acest punct de vedere, au fost realizate numeroase animații, iar modelele au de ajuns de mult detaliu ca să arate bine chiar și privite de aproape. Filmele care arată într-o animație CG construirea minunilor sunt și ele bine realizate, dar parcă le preferam mai mult pe cele din Civilization II, unde au fost folosite imagini reale. În ceea ce privește partea de sunet, nota 10 pentru coloana sonoră de factură clasică; dar dacă vă plictisiți de Bach, Beethoven sau Brahms, există și posibilitatea de a vă încărca muzica proprie din meniul jocului. Fiecare civilizație are câteva replici realizate în limba proprie, deși n-aș putea spune exact ce mormăiau în barbă incașii sau japonezii când le dădeam vreun ordin. O mențiune specială pentru vocea care citește textele ce însoțesc descoperirea fiecărei noi tehnologii. Nu numai că fragmentele sunt extraordinar de bine alese, dar sunt și atât de bine vorbite încât ar fi fost superb dacă aceeași voce ar fi fost folosită în toate aspectele de acest gen ale jocului.

Titlul original de la care a pornit această serie a fost unul dintre cele mai influente jocuri ale epocii sale. Pe parcurs, jocurile care au urmat au îmbunătățit și îmbogățit rețeta, dar Civilization IV vine cu o restructurare aproape completă. Pentru începători se prezintă ca o strategie complexă, cu o curbă de învățare destul de mare, dar cu multe de oferit după ce se risipesc nedumeririle inițiale. Fanii înrăiți se vor trezi adesea în fața unui joc complet schimbat, dar care reține trăsăturile esențiale, este mai antrenant și creează dependență, ca întotdeauna. Nu lipsesc unele probleme, anumite elemente sunt cam neșlefuite, dar în ansamblu sunt mult mai puțin semnificative decât aspectele pozitive. Astfel că, fani ai titlurilor de strategie, ai istoriei sau insomniaci cronici, ce mai stați și citiți? Puneți mâna și jucați, că eu aici închei pentru că am ceva de împărțit cu Caesar cel din primul paragraf, care a pus gheara pe mina mea de uraniu!

Anda Drăgnuță



PRO

- interfață simplă și intuitivă
- aspect grafic și coloană sonoră la înălțime
- valoare foarte mare de rejucabilitate

CONTRA

- mulți timpi morți
- discrepanțe mari între nivelurile de civilizație
- unitățile sunt greu de urmărit și manevrat

JOCURI ALTERNATIVE

Civilization IV

Empire Earth II

Civilisation III

VERDICT

O reorientare benefică pentru serie, dar și un joc independent excelent realizat.

8





O gorilă la New York, scapă cine poate.



PREŢ: 30€ • **PRODUCĂTOR:** UBISOFT • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** UBISOFT • **WEB:** WWW.KINGKONGGAME.COM

PETER JACKSON'S KING KONG

Când frumoasa ucide bestia

DE LA ECRANIZAREA INIŢIALĂ DIN 1933, foarte puţini regizori au îndrăznit să refacă clasica peliculă ce avea în prim-plan o gorilă uriaşă, stăpână pe o insulă misterioasă. Peter Jackson a ridicat însă mănuşa şi, urmând moda, nu numai că reface filmul adăugându-şi în titlu numele, dar îl leagă şi de un joc. Cum filmul va apărea abia în decembrie, jocul are rol de avocat şi pentru pelicula cinematografică, iar dacă aceasta din urmă va fi cel puţin la fel de bună ca producţia interactivă, vom avea de-a face cu un nou succes de casă semnat Peter Jackson.

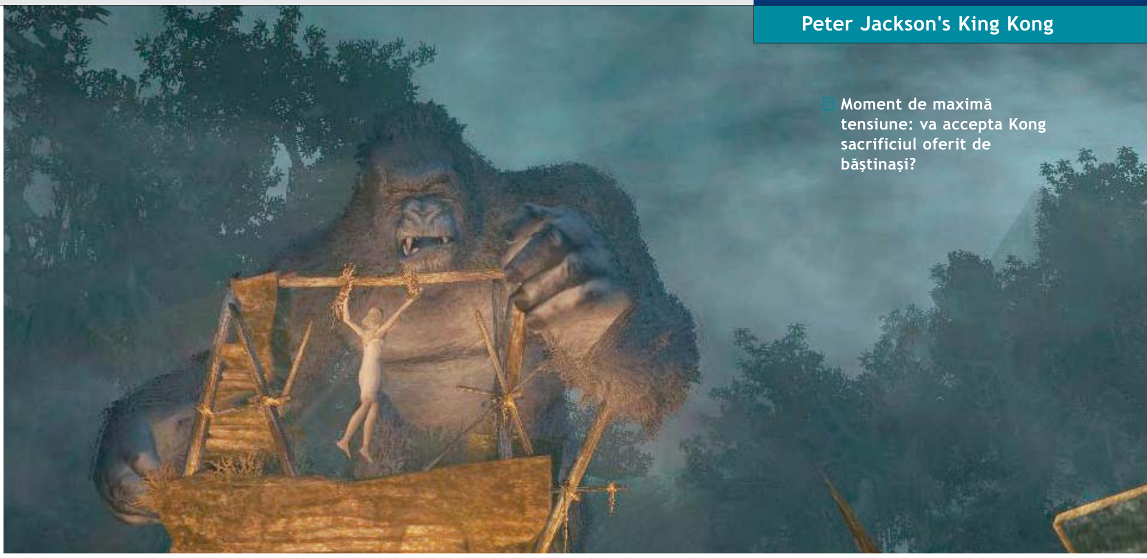
Ca în pelicula originală, jocul urmăreşte aventura unui regizor ambiţios, Carl Denham, care pune mâna pe harta misterioasei insule Skull şi îşi duce echipa acolo pentru a filma. Acolo însă, în jungla luxuriantă, Ann, actriţa principală, este răpită de băştinaşi, intră în scenă dinozaurii în frunte cu T-Rex, peste toţi dominând însă ochii injectaţi ai lui Kong şi dimensiunile sale impresionante. Ar fi o grămadă de lucruri de spus şi deocamdată toate se amestecă, pentru că nici nu sunt sigură cu ce să încep, ştiu doar că povestea şi acţiunea sunt cât se poate de imersive şi alerte, chiar dacă finalul îmi era cunoscut.

În primul rând, trebuie spus că intenţia de a realiza un joc fără interfaţă a reuşit de minune. Pot fi activate, ce-i drept, din meniuri, ţinta şi ammo count-ul, dar în rest nu există nici o indicaţie în ceea ce priveşte viaţa, muniţia, vreo hartă sau ceva asemănător. Cum veţi controla alternativ două personaje, pe Kong şi pe Jack, unul din membrii expediţiei filmografice, doar pentru cel de-al doilea aţi putea avea nevoie de ceva ajutor. Dar sistemul funcţionează excelent şi fără interfaţă: Jack anunţă cu voce tare câte încărcătoare mai are de rezervă, atenţionează că trebuie să reîncarce arma; dacă este lovit, imaginea de pe ecran se înroşeşte şi se înceţoşează, însă retragerea într-un adăpost îl ajută să-şi revină. Sistemul seamănă oarecum cu cel din Call of Duty 2, nu există pachete de viaţă, iar rezistenţa personajului este exact cea a unui om pus faţă în faţă cu un Tyranosaurux Rex de 10 metri înălţime şi câteva tone greutate. Adică aproape zero. De aceea, în cea mai mare parte, veţi fi obligaţi să evitaţi întâlnirile directe cu reptilele de talie mare, jocul de-a v-aţi ascunselea prin ruine fiind la ordinea zilei. Din această cauză, jocul are o însemnată componentă arcade, dar care nu deranjează pentru că este combinată cu momente de acţiune intensă, cu tot felul de reptile, crabi şi gândaci care caută să smulgă o bucată din protagonist. Ce deranjează însă în prima parte a jocului, unde îl controlaţi doar pe Jack, este repetitivitatea anumitor acţiuni. Prima dată mi s-a părut o provocare să caut nişte mânere ce trebuiau potrivite în manivelele unei porţi uriaşe pentru a o deschide. Am dat foc la nişte tufişuri, am ademenit nişte păianjeni cu o bucată de carne, am mai omorât nişte viermi supradimensionaţi, de mi s-a făcut silă pe vecie de toată specia târâtoare. Activitatea se repetă însă cam prea des,

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.0GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

INGREDIENTUL MINUNE: ALTERNANŢĂ

Dacă pe tot parcursul jocului l-aş fi controlat doar pe Jack, Peter Jackson's King Kong ar fi rămas doar un alt FPS cu tendinţe arcade, chiar dacă inspirat dintr-un film clasic. Posibilitatea de a-l controla pe Kong schimbă însă radical lucrurile şi, dacă n-ar fi trebuit să respecte finalul poveştii, chiar ar fi fost superb ca Jack să lupte cot la cot cu gorila într-un mod cooperativ. Desigur, acum visez, dar faptul că acţiunea pendulează între cele două personaje rupe din monotonie şi te face să uiţi că cele mai multe elemente sunt scriptate, iar interacţiunea cu mediul este limitată în mare parte la a da foc la tufişuri şi a deschide porţi. Kong poate să omoare un Raptor dintr-o lovitură; Jack trebuie mai mult să se ferească şi să tragă vreo cinci-şase gloanţe, dacă are muniţie. Kong face salturi impresionante, dar Jack trebuie să găsească alte căi pentru a trece peste o prăpastie. Kong le rupe gâtul dinozaurilor, în timp ce Jack, dacă nu fuge de ajuns de repede, se trezeşte pe post de desert. O combinaţie pe alocuri frustrantă, dar care te ţine legat de computer până la sfârşit.



Moment de maximă tensiune: va accepta Kong sacrificiul oferit de băştinaşi?





combinată şi cu un dinozaur, doi, astfel că treia oară deja mă plictisisem un pic, iar a şasea oară deja mă enervasem de-a binelea.

Noroc cu Kong, cel de-al doilea personaj controlabil, dar dintr-o perspectivă la persoana a treia, spre deosebire de camera tipică de FPS dinainte. O variaţie mai mult decât binevenită şi, dacă aţi jucat Prince of Persia, controlul este similar. Nu lipsesc nici problemele de aşezare a camerei, care se mai întoarce uneori brusc, schimbă perspectiva, iar Kong se trezeşte lat pe jos după ce s-au luat liliecii de blana lui. Întoarcerile astea s-au dovedit extrem de neinspirate în câteva faze de bătălie, dar Kong este totuşi uşor de controlat. Ce mi s-a părut extraordinar este senzaţia de forţă brută pe care o transmit bătăliile cu Kong, spre deosebire de partea în care poţi să ai şi 100 de puşti, că
T-Rex-ul tot te serveşte la micul dejun. Kong este un uriaş, cu o forţă pe măsură, iar un salt urmat de un pumn pune la pământ chiar şi un dinozaur de talie mare. Nu-l omoară, adevărat, pentru că un T-Rex este un inamic serios, iar în cantitate triplă devine chiar foarte greu de bătut. În schimb, nu-mi pot exprima în cuvinte satisfacţia avută (după o serie de click-uri furioase ce ameninţau cu dezintegrarea mouse-ului) să-l văd pe Kong cum rupe gâtul unui dinozaur, oasele trosnesc incredibil de veridic, iar urletul victorios face ca imaginea de pe monitor să capete un aspect asemănător cu cel produs de "bullet time".

Partea în care îl controlaţi pe Kong este de departe mult mai interesantă decât cea cu Jack. Uriaşa gorilă este capabilă de salturi impresionante, se caţără la înălţimi ameţitoare, dar nu este invincibilă în faţa gloanţelor şi mai ales în faţa ochilor albaştri ai lui Ann, pe care în mare parte din joc trebuie să o protejeze. Şi te simţi incredibil de mic când vezi cum Kong o ia în mână pe Ann şi că ar putea să o facă terci într-o fracţiune de secundă. Aspectul grafic contribuie din plin la senzaţia de forţă pe care o emană Kong, dar şi la imaginea insignifiantă a oamenilor, cu toată civilizaţia lor, pierduţi în mijlocul junglei. Deşi am avut de-a face cu versiunea standard a jocului (pentru că mai există încă una, disponibilă doar online, ale cărei cerinţe de sistem sunt de trei ori mai mari decât cele prezentate de noi aici), aspectul vizual este ridicat, deşi nu se poate spune că nivelul de detaliu te lasă cu gura căscată. Animaţiile sunt însă excelente, cu o bilă neagră pentru că n-am remarcat să existe lipsync. Unele dialoguri sunt un pic desincronizate faţă de acţiunile jucătorului, iar AI-ul se comportă pe alocuri cam bizar (în locul lui Ann, dacă v-aţi trezi în mijlocul junglei cu o gorilă şi nişte dinozauri flămânzi pe urme, v-ar mai arde să indicaţi ce drum trebuie urmat sau să staţi în loc fix când domnul T-Rex carnivorul iese la plimbare?); totuşi, nici o problemă nu este atât de mare încât să strice experienţa de joc; tot ce se petrece pe monitor seamănă atât de mult cu un film încât abia aştept să văd în decembrie şi pelicula, deşi probabil voi avea tendinţa de a căuta mouse-ul şi tastatura ca să intervin direct în acţiune.

Este foarte posibil ca acest text să nu exprime foarte clar cât de mult mi-a plăcut jocul. Ba chiar mi-am luat de pe site-ul oficial şi câteva mostre din coloana sonoră, excelent realizată, în topul preferinţelor fiind fragmentul melodic care însoţeşte imaginea însângerată a morţii, ultimul lucru pe care îl vezi fiind de obicei un colţ de dinozaur. În mod cert am avut o obsesie cu dinozaurii, şi cu Kong, şi cu bătăliile nebuneşti care aproape mi-au nenorocit mouse-ul. Dar toate acestea sunt elemente care fac din Peter Jackson's King Kong un joc foarte bine realizat, chiar dacă este legat de film. Iată că se poate, că nu toate titlurile interactive inspirate din filme sunt rateuri răsunătoare; din contră: combinaţia de perspective, alternanţa dintre personaje, alături de o prezentare grafică şi sonoră de calitate, fac din Peter Jackson's King Kong un joc pe care n-ar trebui să-l rataţi.

Anda Drăgnuţă

PRO
- control alternativ a două personaje
- lipsa elementelor de interfaţă
- atmosferă credibilă, presărată cu scene din film

CONTRA
- desincronizări între dialoguri şi acţiuni
- bug-uri grafice şi de AI
- se mai putea lucra la detaliul grafic

JOCURI ALTERNATIVE
Peter Jackson's King Kong

PoP: Warrior Within

Beyond Good&Evil

VERDICT
Jocul şi-a făcut cu brio datoria, urmează să vedem filmul.

8.5



Toate-s noi şi vechi sunt toate.



Multiplayer-ul nu străluceşte în comparaţie cu Quake 3 Arena.



PREŢ: 49.9€ • **PRODUCĂTOR:** RAVEN SOFTWARE • **PUBLISHER:** ACTIVISION • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.QUAKE4GAME.COM

QUAKE 4

Eroul tipic din Quake: şifonat, dar învingător la sfârşit...

WOLFENSTEIN, DOOM, QUAKE... SERII care i-au consacrat pe cei de la id Software nu numai ca lideri ai segmentului de piaţă care se ocupă de jocurile FPS, ci şi ca cea mai respectată companie în domeniul motoarelor grafice şi tehnologiilor 3D. Quake a fost primul FPS ce folosea grafică poligonală, tot Quake a introdus deathmatch-ul online, iar Quake 3 Arena a fost cireaşa de pe tort, în special datorită componentei multiplayer. În acest context poate părea ciudată hotărârea celor de la id Software de a pune accentul pe partea single player din Quake 4; dar, dacă ne gândim că este la modă să ai o campanie dezvoltată şi de preferat cu poveste, poate nu mai pare atât de bizar că id a apelat la Raven Software (care are la activ titluri ca Heretic, HeXen sau Jedi Academy, jocuri de acţiune cu un fir epic destul de sănătos evidenţiat) pentru a realiza această a patra reîncarnare a legendarei serii.



În ceea ce priveşte firul epic, Quake 4 reia acţiunea de la sfârşitul lui Quake 2: rasa extraterestră Strogg este atacată de forţele Pământului, în încercarea de a o elimina o dată pentru totdeauna. Salvatorul omenirii se numeşte de această dată Matthew Kane, membru de bază al Rhino Squad şi de obicei trimis cam de unul singur să elimine toate ameninţările monstruoase, dar şi să ajute câte un coechipier rănit sau pe câte un tehnician mai neajutorat.

În ciuda unor elemente de faţadă, Quake 4 rămâne foarte fidel conceptului iniţial al seriei, accentul căzând şi acum tot pe reţeta de modă veche circle strafe-shoot. Deşi Raven a făcut eforturi serioase pentru a introduce în joc elemente noi, precum un fir epic ceva mai dezvoltat, coechipieri, control al unor vehicule, totul pare o scuză pentru încă un pic de acţiune şi încă două-trei cadavre de stroggi împrăştiate pe ecran. Campania de single player din Quake 4 pare mai reuşită în comparaţie cu DOOM 3 sau Far Cry, dar cu nimic mai specială decât a unui joc de acum câţiva ani, Halo: Combat Evolved, spre exemplu. Toate adiţiile aduse de Raven sunt foarte bine realizate, însă pur şi simplu lipseşte orice încercare originală: cu tancul am mai mers, m-am mai bătut cu păianjeni uriaşi, am mai avut coechipieri... poate nu în jocurile Quake anterioare, dar în zeci de altele apărute între timp. Nu mă voi plânge de AI-ul jocului, pentru că totuşi de la nişte arătări pe jumătate om, pe jumătate maşină, cu buzdugane în loc de mâini, nu mă aşteptam la prea multă inteligenţă, iar coechipierii se comportă mai mult decât decent. Rutina din joc de tipul mers prin coridoare, activat butoane, împuşcat monştri este întreruptă de unele secvenţe cinematice foarte reuşite, care împing jucătorul să meargă mai departe, reamintindu-i că are de-a face cu un joc apărut în anul 2005.

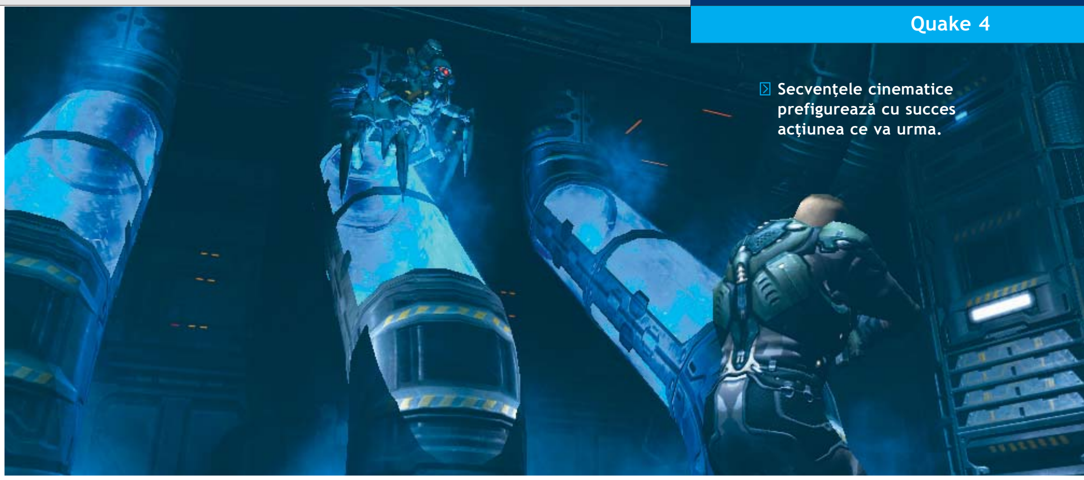
Inexplicabilă este însă slaba implementare a fizicii in joc. Fizica există bine mersi, fiind inclusă în motorul de DOOM 3, dar este ignorată cu o uşurinţă vecină cu neglijenţa dacă ne gândim că jucătorii actuali se aşteaptă la efecte şi acţiuni cel puţin de talia Half-Life 2, cum ar fi puzzle-urile fizice realizate cu ajutorul Gravity Gun-ului.

Arsenalul este format dintr-o combinaţie "armonioasă" de arme din primele trei jocuri. Singura armă nouă este Dark Matter Gun-ul, dar nici aceasta nu este complet originală, fiind o modificare a vechiului BFG. Tot la capitolul "nou pentru Quake, rutină pentru ceilalţi" putem adăuga şi lanterna prezentă pe blaster şi mitraliera sau upgrade-urile primite în timpul campaniei single player, care le vor permite armelor

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2.0GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-16 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: MOŞTENIREA SERIEI QUAKE

Pe tot parcursul jocului, cei de la Raven ţin să ne aducă aminte că jucăm totuşi un titlu din seria Quake. De la omniprezenta culoare maro (o marcă înregistrată a Quake 1) la referinţele subtile (sau nu) către evenimentele din Quake 2, trecând prin întâlnirea cu zombie atât de caracteristici primului titlu din serie şi ajungând până la reproducerea fidelă a power-up-urilor din Quake 3 Arena, totul este realizat cu gândul de a impresiona plăcut jucătorii veterani de Quake.



Secvenţele cinematice prefigurează cu succes acţiunea ce va urma.



Mitraliera este arma de bază cam pe tot parcursul jocului.



să tragă mai repede, să se încarce într-un mod mai eficient etc. Din păcate, aceste upgrade-uri lipsesc cu desăvârşire din jocul multiplayer.

Din acest punct de vedere, după câteva ore de joc online, a devenit evidentă o întrebare: care multiplayer? Unde a dispărut nebunia din Quake 3 Arena? Poate că aş fi trecut peste unele din neajunsurile părţii de single player dacă jocul venea cu un multiplayer solid. Din păcate, la acest capitol cei de la Raven au împins (sau au fost forţaţi să împingă) un produs parcă neterminat pe piaţă. Astfel, deşi avem un arsenal nervos, un mod de joc rapid şi haotic, hărţi din jocurile vechi refăcute pe motorul grafic nou, imediat se va simţi lipsa boţilor sau a unui număr mai mare de hărţi. De asemenea, jucătorii veterani vor fi în mod sigur deranjaţi de mişcarea prea înceată a personajului din timpul partidelor multiplayer.

Cât despre grafică, acesta este capitolul la care jocurile din seria Quake s-au remarcat cel mai mult în trecut. Totuşi, nici din acest punct de vedere Quake 4 nu se chinuieşte foarte mult să fie original, ci foloseşte o tehnologie la îndemână, motorul de DOOM 3. Doar că i-au oferit un upgrade serios, acum fiind posibilă redarea unor scene exterioare cel puţin la fel de detaliate ca şi coridoarele bazelor Strogg. De fapt, aici stă toată frumuseţea graficii din Quake 4, în bogăţia de detaliu prezentă atât în realizarea nivelurilor, cât şi în cazul modelelor personajelor sau monştrilor. Adăugaţi la acestea efectele speciale foarte bine realizate, precum şi texturile mult mai reuşite decât în DOOM 3 şi aveţi imaginea unuia dintre cele mai arătoase jocuri de PC la ora actuală. Dar cum fiecare pădure are şi uscăturile ei, există şi în Quake 4 elemente grafice la care se mai putea lucra, un exemplu evident fiind texturile de cer, care, pe orice setare de detaliu, tot low resolution sunt.



Adunând toate cele spuse până acum, iată cam cum stau lucrurile: Quake 4 este un joc de acţiune bine realizat, un FPS peste medie, cu unele momente memorabile, dar care în nici un caz nu se ridică la nivelul jocurilor anterioare ale seriei, în special din cauza lipsei oricărui element de originalitate.

Cosmin Aioniţă

PRO

- acţiune intensă, arsenal clasic, dar eficient
- vehicule controlabile
- unele secvenţe cinematice impresionante

CONTRA

- unele niveluri monotone
- multiplayer incomplet
- nimic, dar absolut nimic original

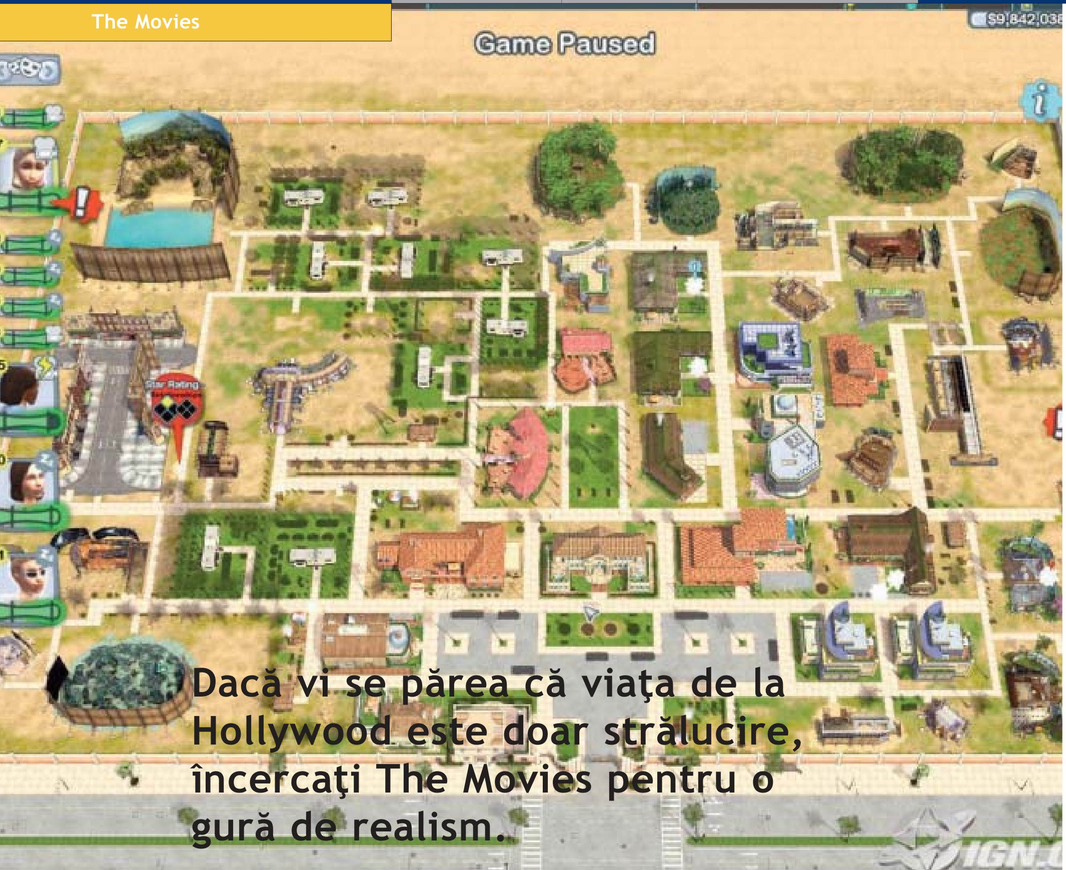
JOCURI ALTERNATIVE

- Quake 4
- DOOM 3
- Halo: Combat Evolved

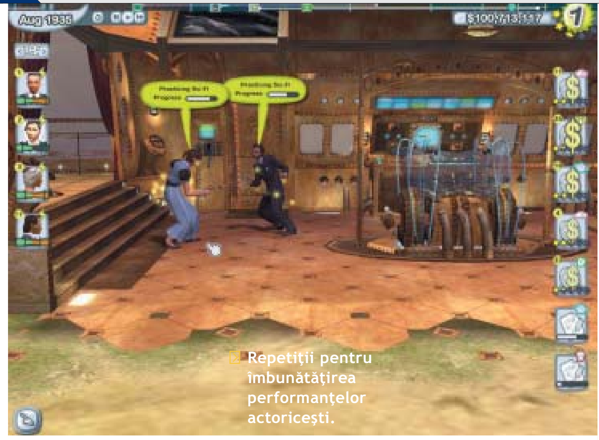
VERDICT

Un joc de acţiune reuşit în single player, dar cu un multiplayer cam şchiop.

8



Dacă vi se părea că viaţa de la Hollywood este doar strălucire, încercaţi The Movies pentru o gură de realism.



Repetiţii pentru îmbunătăţirea performanţelor actoriceşti.



PREŢ: 49.9€ • **PRODUCĂTOR:** LIONHEAD STUDIOS • **PUBLISHER:** ACTIVISION • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.THEMOVIESGAME.COM

THE MOVIES

Regizor, actor, cameraman, proprietar de studio - totul este posibil

AHHHHH... HOLLYWOOD-UL... CETATEA FILMELOR, cu strălucirea şi celebrităţile ei, a adunat în însoritul peisaj californian numeroase vise de glorie şi mărire. Acum câţiva ani, un joc îşi propunea să profite de pe urma tuturor acestor vise şi legende, iar într-un final iată că The Movies a reuşit să-şi facă loc pe monitoarele noastre. Pentru cei care îşi doreau de mult să-şi conducă propriul studio cinematografic, dar mai ales pentru cei care vroiau să-şi facă propriile filme jocul aici de faţă oferă câte puţin din toate.

De fapt, cred că oferă prea mult pe partea de micromanagement şi prea puţin pe partea de personalizare şi creare a propriilor filme. Toate ambiţiile de început se cam duc de râpă pentru că managementul este artificial şi inutil limitat, iar interfaţa la fel de inutil complicată. Uneltele pentru realizarea filmelor şi scenariilor sunt destul de uşor de folosit, dar au tot felul de bug-uri şi, iarăşi, limitări ciudate. Până la urmă, The Movies mi s-a părut mai mult ca o jucărie care poate fi întoarsă pe faţă şi pe dos şi analizată în toate detaliile şi mai puţin un joc în sensul propriu-zis al cuvântului.

Chiar de la început, mecanica de joc vă va fi cât se poate de familiară, tipică jocurilor gen Tycoon: aveţi nişte bani şi un spaţiu gol pe care să-l transformaţi în cel mai puternic studio cinematografic al tuturor timpurilor. Odată construite clădirile de bază şi angajaţi actorii, regizorul, scenaristul şi echipa de filmare, puteţi produce filme. Jocul începe în 1920 şi continuă până în 2010, toate descoperirile şi îmbunătăţirile din domeniu devenind disponibile în timp cu ajutorul cercetărilor. Sună simplu şi la început chiar este; pe măsură ce anii trec şi tot felul de studiouri şi opţiuni de construcţie sunt deblocate, partea de management devine îngrozitor de complicată şi până la urmă plictisitoare. N-am înţeles de ce clădirea unde scenariştii îşi storc creierii pentru texte geniale nu poate primi un simplu upgrade în loc să construiesc una nouă. Oricum cea veche este inutilă, pentru că scenariile "coapte" în clădirea mai avansată sunt mai ridicate calitativ. La fel se întâmplă pentru toate tipurile de construcţii şi, combinat cu interfaţa bazată doar pe sistemul "drag and drop", lucrurile vor deveni rapid haotice.

Toate clădirile trebuie legate între ele cu drumuri, iar studioul în ansamblu trebuie decorat cu tot felul de ornamente pentru a arăta bine. Şi iarăşi micromanagementul devine obsesiv de detaliat: care şef de studio cinematografic s-ar ocupa personal ca angajaţii săi să aibă toalete, copăcei şi şezlong lângă rulota personală sau să le indice muncitorilor ce clădiri să repare şi să arhiveze personal filmele care nu mai aduc bani? În plus, jocul mai are o limitare artificială care mi-a creat incredibil de multe probleme inutile: aşa, ca un boss cu un milion de dolari în bancă, de ce nu pot să angajez câţi muncitori şi gunoieri vreau eu? De ce trebuie să aştept să stea la coadă la uşa studioului meu? Lipsa personalului auxiliar, să-i spunem, are consecinţe neplăcute: clădirile se degradează în timp, iar felul în care arată locurile unde se filmează are influenţă asupra calităţii finale a producţiei.

O altă bătaie de cap sunt starurile. Majoritatea angajaţilor vor fi distribuiţi automat pentru ceea ce au de făcut, dar cu actorii principali şi regizorii trebuie să vă descurcaţi singuri. Iar aceste staruri au atâtea şi atâtea mofturi, că la un moment dat le-am vândut pe toate, să nu mai văd cum filmarea stă pe loc, actriţa principală se îmbată la bar, iar regizorul refuză să lucreze cu ea. Există numeroase statistici de luat în considerare: dispoziţia starului, aspectul fizic, anturajul, nivelul de stres, dependenţa de băutură sau mâncare, nivelul de experienţă într-un anume gen de film (acţiune, comedie, Sci-Fi, horror şi romantic), relaţia cu celelalte vedete de pe platou. Toate aceste lucruri influenţează calitatea filmului, pentru că un star nemulţumit va juca prost şi producţia va fi

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

INGREDIENTUL MINUNE: A ŞAPTEA ARTĂ

Toată lumea se uită la filme. Şi mulţi dintre noi visează să devină un Steven Spielberg sau Peter Jackson şi să facă filme care să rămână în istorie. Cinematografia este un fel de mit modern, care le arată neiniţiaţilor doar strălucirea şi îşi ascunde cu grijă părţile negative. The Movies încearcă să le scoată un pic la suprafaţă şi în acelaşi timp oferă posibilitatea de a crea pelicule, de la filmele alb-negru mute din anii '20 până la cele care folosesc efecte sofisticate şi tehnologie modernă.











ratată, chiar dacă aveţi un scenariu genial, un regizor celebru şi cameramani experimentaţi. Există şi metode de a-i ridica moralul vedetei (o şedinţă de machiaj, mărirea salariului), plus că aveţi la dispoziţie un sanatoriu unde poate fi vindecată dependenţa de mâncare sau băutură. Procesul durează însă extrem de mult şi costă mult, astfel că mi s-a părut mai simplu să las starul să se îmbete şi doar să-l trag înapoi pe platou ca să termine totuşi filmările. Avem şi ceremonia Oscarurilor, unde s-ar putea să aveţi un film de patru stele care să nu câştige nimic şi un regizor începător şi vai de capul lui care să primească faimoasa statuetă. Hollywoodul, ce vreţi, şi în jocuri există aberaţii, nu numai în realitate!



Partea de creare şi editare a filmelor este mult mai bine realizată, deşi nu lipsesc diverse probleme. Uneltele nu sunt chiar atât de flexibile pe cât aş fi vrut: nu aveţi posibilitatea de a alege exact ce şi cum să se filmeze; în schimb, există o grămadă de scene deja realizate din care să selectaţi, în cadrul cărora puteţi ajusta detalii de tipul decorului, luminile, unghiurile de filmare sau chestiuni mai apropiate de jocul actoricesc, de tipul nivelului de violenţă sau de sexualitate. Scenele pot fi editate, tăiate şi mutate, puteţi înregistra şi dialoguri dacă aveţi microfon. Ce este bun în tot acest sistem este că nu trebuie să fii un geniu în materie ca să te descurci. Ce este enervant, faptul că lucrurile nu prea ies aşa cum ţi le imaginezi, uneori toate dialogurile se vor desincroniza ca prin minune şi toate replicile trebuie puse manual la loc, ceea ce durează cel puţin o jumătate de oră. Există şi posibilitatea de a vă crea proprii actori şi actriţe cu ajutorul unui Star Maker asemănător cu editorul din The Sims 2. Posibilităţile sunt însă foarte limitate, iar figurile actorilor rămân urâte şi pătrate oricât m-am chinuit cu opţiunile avansate. Şi aspectul grafic seamănă mult cu jocul celor de la EA, prezentând un nivel de detaliu mai mult decât acceptabil la nivel maxim de zoom. Coloana sonoră este adaptată epocilor prin care trece jocul, iar de la sistemul de anunţuri integrat aflaţi când se mai deschide un alt studio sau ce evenimente se mai petrec în lume.

Chiar dacă editorul nu este perfect, oricum este mult mai amuzant decât plasarea manuală a copacilor în partea de management. Filmele pe care le creaţi pot fi salvate într-un format comun şi apoi puse pe Internet, ca să vadă toată lumea ce idei ciudate şi trăznite aveţi. Păcat că se pot face şi filme XXX… dar după scandalurile fierbinţi din ultima vreme poate că este mai bine fără ele.

The Movies a venit cu numeroase ambiţii, dar reuşeşte să le realizeze doar parţial. Într-un fel, sunt de fapt două jocuri într-unul singur: partea de management şi cea de creare a filmelor, iar legătura dintre cele două bucăţi este destul de fragilă. Păcat de repetitivitate şi de limitările inutile, pentru că ideea este superbă; totuşi, editorul de filme este foarte amuzant şi sigur vor apărea pe Internet tot felul de creaţii. Aşa că, dacă vă chinuie talentul, The Movies este exact ceea ce căutaţi pentru a vă exprima fiorul artistic.

Anda Drăgnuţă

PRO

- editarea şi producerea propriilor filme
- gameplay de tip Tycoon
- aspect vizual şi coloană sonoră adaptate epocilor

CONTRA

- sistem de micromanagement repetitiv
- interfaţă complicată
- probleme inexplicabile de AI şi limitări inutile

JOCURI ALTERNATIVE

The Movies

The Sims 2

RollerCoaster Tycoon 3

VERDICT

Lasă o amprentă vizibilă pe aleea starurilor interactive, dar nu câştigă Oscarul.

8



Al doilea război mondial cheamă din nou la datorie.



Arhicunoscuta debarcare din Normandia, dar pe o altă plajă și cu alte obiective.

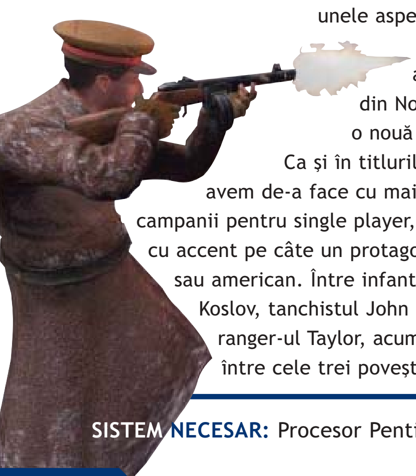


PREȚ: 49.9€ • PRODUCĂTOR: INFINITY WARD • PUBLISHER: ACTIVISION • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.CALLOFDUTY.COM/COD2

CALL OF DUTY 2

Ruși, americani sau englezi, scopul este același: moarte inamicului!

SUNT SĂTULĂ PÂNĂ PESTE CAP DE AL DOILEA război mondial. Întâi mi l-au băgat pe gât la școală, dar măcar pe vremea aia era cât de cât interesant. După aia am citit despre ororile nazismului și, tocmai când credeam că odiseea s-a încheiat cu documentarele de pe Discovery, mă trezesc că mă calcă sub șenilele tancului Call of Duty 2. Trebuie să recunosc că a fost al naibii de enervant să mă facă piftie tancurile, să mă rupă în bucăți grenadele într-un moment de neatenție sau să mă pândească un lunetist de la vreun etaj superior. Dar a fost și al naibii de plăcut, pentru că a doua chemare la datorie nu se lasă cu nimic mai prejos decât originalul sau decât add-on-ul United Offensive. Ba chiar adaugă și șlefuiește unele aspecte, astfel că banala de acum debarcare din Normandia capătă o nouă intensitate.



Ca și în titlurile precedente, avem de-a face cu mai multe campanii pentru single player, trei la număr, cu accent pe câte un protagonist englez, rus sau american. Între infanteristul Vasili I. Koslov, tanchistul John Davis și ranger-ul Taylor, acum puteți pendula între cele trei povești. Odată terminat primul nivel din campania rusească, va fi deblocat primul nivel pentru campania engleză, urmând și cea americană. Acest sistem oferă o mai mare libertate de mișcare; în același timp, parcă se pierde sentimentul de imersiune, dacă nu mă descurc într-un anume punct pur și simplu las totul baltă și trec la altă parte a războiului. În realitate nu era chiar așa, dar să acordăm circumstanțe atenuante. Locațiile sunt cele la care v-ați putea aștepta: rușii vor recupera din nou Stalingradul, în bătălii urbane unde fiecare colțișor de stradă contează, iar americanii vor debarca din nou în Normandia, deși de data aceasta nu mai avem acțiunea de pe plajele Omaha și Utah. Accentul este pus pe curățarea porțiunilor ocupate de germani, care ar fi reprezentat un pericol pentru debarcarea aliată. Iar campania engleză se petrece în Africa, motiv pentru a reda spații destul de largi și cu aspect vizual îmbunătățit; plus că ofensiva engleză împotriva "vulpii deșertului" Erwin Rommel nu a fost prea mult exploatată în jocurile de acest gen.

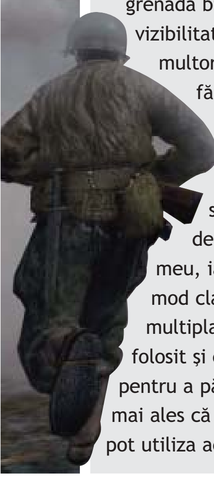
Call of Duty 2 nu se îndepărtează mult de serie nici în ceea ce privește scriptările. Inamicii apar sau încetează să mai vină după ce treceți o linie invizibilă. Totuși, scriptările au fost realizate ceva mai discret, soldații nu mai apar din neant, ci din spații destul de logice. La fel și camarazii (tot neinteractivi, dar asta e...) care vă vor însoți de-a lungul campaniilor. Aceștia mai și mor (iar opțiunea de friendly fire nu există, dacă trageți în ei se consideră trădare), dar jocul îi va înlocui în permanență cu generozitate. Au fost și vreo două cazuri când se auzeau voci în jurul meu, dar nu mai era nimeni și sigur nu o luasem razna din cauza proiectilelor care nu mai încetau să cadă. AI-ul a fost îmbunătățit și el, camarazii reacționează dinamic la mișcările inamicului și avertizează schimbările de poziție și direcțiile de tragere. De cealaltă parte, germanii vor mai încerca din când în când și câte un atac din flanc, dar de cele mai multe ori se vor folosi de rafale neîntrerupte și de grenade. Acestea din urmă par a fi un laitmotiv al jocului, fie că sunt cu fragmentare sau fumigene, extrem de utile pentru blocarea vizibilității. Din fericire, există un indicator grafic ce avertizează că inamicul a aruncat o grenadă, iar următorul pas logic este găsirea unui adăpost. O grenadă poate ucide pe loc, iar pe nivelurile mari de dificultate inamicul țintește cât se poate de bine.

O alegere de design ce ține de gustul fiecăruia este sistemul de vindecare. Au fost eliminate pachetele de viață și nu există healthbar, ecranul doar se va înroși când sunteți loviți. Iar dacă rănile sunt grave, este de ajuns să

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-32 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: FUM

Foarte rar se întâmplă ca un efect grafic să schimbe atât de mult aspectul şi gameplay-ul unui joc. Fumul în Call of Duty 2 este însă mai mult decât un moft vizual. Da, el există când un proiectil se izbeşte de o clădire şi o dărâmă şi în toate cazurile pe care vi le puteţi imagina că trebuie să fie prezent. Această componentă este însă folosită strategic în ceea ce priveşte grenadele fumigene, atât în single player, dar mai ales în multiplayer. O grenadă bine aruncată blochează vizibilitatea şi permite mai multor soldaţi să înainteze fără a fi depistaţi şi să cadă peste inamicul orbit. Şi n-am remarcat ca AI-ul să trişeze în single player, este la fel de orbit ca şi personajul meu, iar rafalele sunt trase în mod clar la întâmplare. În multiplayer, fumul poate fi folosit şi ca tactică de diversiune pentru a păcăli echipa adversă, mai ales că numai anumite clase pot utiliza această opţiune.




Bătălia pentru Rusia. Sovieticii au şi femei în armată!







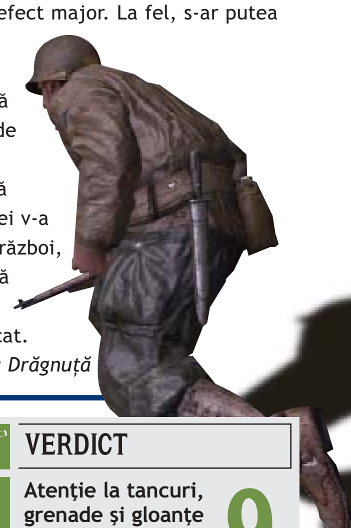


vă retrageţi la adăpost câteva secunde şi, gata, sunteţi apt de luptă din nou. Spun că este o chestiune de gust pentru că nici aşa, dar nici cu pachete de viaţă sistemul nu este foarte realist. Pe de o parte, sistemul acesta stil Halo anulează permanenta goană după pachete de viaţă şi nu mai există riscul să rămâneţi fără într-un punct dificil. Pe de altă parte, adepţii dificultăţii extreme vor spune că lucrurile sunt mult simplificate. Personal, am apreciat ideea, pentru că mi-a permis să mă concentrez mai mult asupra nebuniei luptelor. Inamicii vin în valuri, gloanţele şuieră în toate părţile, proiectile de artilerie zbuduie pământul, nu lipsesc tancurile şi nici avioanele. Sunetele îşi fac excelent datoria, mai ales cu căştile pe urechi frenezia acţiunii, combinată cu efectele auditive, ajunge să anuleze oarecum diferenţa dintre realitate şi joc. Muzica este şi ea de calitate, cu acele accente înălţătoare cu care ne-am obişnuit deja din titlurile anterioare. Din punct de vedere grafic, standardul a fost ridicat, mediul arată mult mai bine, la fel şi modelele personajelor; nu există sânge sau corpuri dezmembrate, din acest punct de vedere avem de-a face cu un război tare curat, parfumat şi pufos. Fiecare nivel este introdus prin secvenţe cinematice reale preluate de pe Military Channel; au fost păstrate şi citatele care apar dacă muriţi.



Partea de multiplayer vine cu opţiunile standard, deathmatch, team deathmatch şi capture the flag, alături de modul search and destroy din titlul original, unde o echipă trebuie să distrugă un obiectiv, iar cealaltă îl apără. A fost însă introdus şi un mod nou, numit "headquarters". În acest caz, fiecare echipă încearcă să-şi stabilească o bază, iar coechipierii morţi nu pot fi reînviaţi până ce nu este distrus cartierul general advers. Există şi un sistem de puncte pentru fiecare secundă cât rezistă baza, dar câştigătoare este de obicei echipa care are membri supravieţuitori. Foarte importante sunt grenadele fumigene, iar armele sunt bine balansate, incluzând două ce nu sunt prezente în partea de single player.

Call of Duty 2 îndeplineşte în mare parte aşteptările ce se cereau pentru continuarea unuia dintre cele mai bune FPS-uri despre al doilea război mondial. Avem trei campanii single player, grafică şi sunet bune, AI decent şi multiplayer cu un mod nou destul de interesant. Sistemul de vindecare ar putea stârni controverse, dar până la urmă nu este un defect major. La fel, s-ar putea să ştiţi pe de rost perioada istorică acoperită, astfel că nu poate fi vorba de noutăţi majore în "poveste". Dar dacă primul titlu al seriei v-a făcut să mai vreţi război, Call of Duty 2 oferă din plin, la un nivel calitativ ridicat.



Anda Drăgnuţă

PRO
- imersiune şi acţiune intensă
- trei campanii cu trei protagonişti diferiţi
- grafică, muzică şi sunet la înălţime

CONTRA
- multe părţi rafinate, dar nici o îmbunătăţire revoluţionară
- sistemul de vindecare este destul de deranjant

JOCURI ALTERNATIVE
Call of Duty 2
Medal of Honour: Pacific Assault
Call of Duty

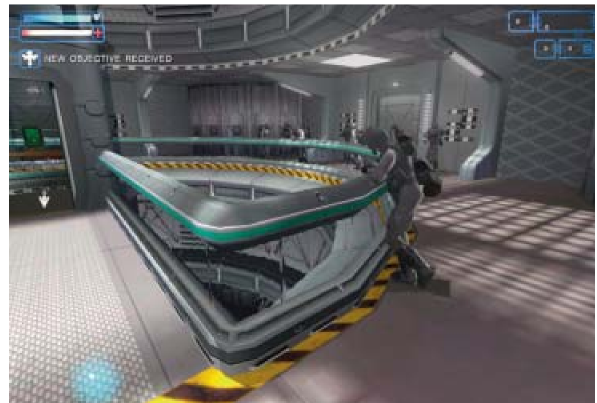
VERDICT
Atenţie la tancuri, grenade şi gloanţe rătăcite! De restul s-au ocupat excelent producătorii.

9



Trupeţii stelari se îmbarcă în misiuni interactive.





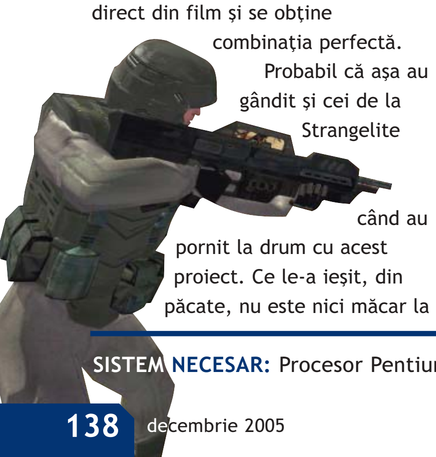
PREŢ: 29.9€ • **PRODUCĂTOR:** STRANGELITE • **PUBLISHER:** EMPIRE INTERACTIVE • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.STARSHIPTROOPERS-GAME.COM

STARSHIP TROOPERS



Cu gândacu' nu-i de joacă!

FILMUL STARSHIP TROOPERS, realizat de Paul Verhoeven în 1997, a generat şi atunci multe controverse. Gândit ca o satiră la adresa modului tipic american de a aborda anumite probleme legate de patriotism şi război, filmul a fost primit cu reţinere de o anumită parte a publicului, printre care se afla şi subsemnatul. Chiar şi faptul că a fost nominalizat la Oscar nu poate schimba o părere deja formată: Starship Troopers a fost un film de categoria B. Însă acesta nu este un impediment pentru ca un eventual joc bazat pe povestea filmului să nu aibă succes. Se păstrează acţiunea nebună, se adaugă ceva grafică 3D, se asezonează cu secvenţe extrase direct din film şi se obţine combinaţia perfectă. Probabil că aşa au gândit şi cei de la Strangelite când au pornit la drum cu acest proiect. Ce le-a ieşit, din păcate, nu este nici măcar la nivelul unui MOD decent pentru... (completaţi aici cu jocul vostru preferat).



Primul lucru care şochează este calitatea secvenţelor cinematice. Deşi jocul vine pe DVD, filmele arată ca nişte biete înregistrări făcute în sala de cinema cu o cameră mai mult sau mai puţin performantă. Este cel puţin ciudată decizia producătorilor, deţinători ai licenţei pentru tot ce înseamnă Starship Troopers filmul, de a-şi bate joc în halul ăsta de o potenţială sursă de bani.

După câteva ore de joc, m-am lămurit: cinematicele nu sunt singurele lucruri de care producătorii şi-au bătut joc. Grafica este oribilă, pur şi simplu dezgustătoare, cu texturi făcute parcă de un copil daltonist, autist şi cu o ură moştenită din strămoşi pentru Photoshop. Animaţia modelelor este de asemenea penibilă, oamenii păşind de parcă ar avea proverbialul băţ băgat în şi mai proverbiala parte dorsală. Armele sunt şi ele foarte prost modelate şi texturate şi au prostul obicei de a intra prin pereţi sau grilaje.

Motorul grafic folosit este de altfel la pământ din toate punctele de vedere. La prima pornire a jocului a trebuit să mă uit din nou la setările grafice, să fiu sigur că nu era totul dat la detaliu minim. Framerate-ul este îngrozitor, efectele speciale de pe vremea bunicii şi aşa mai departe. Să compar din punct de vedere tehnic Starship Troopers cu un joc din 1998 nu este un lucru chiar înţelept, orice joc serios din vremea aceea prezentându-se chiar şi acum mai bine decât Starship Troopers.

Grafica nu face jocul spuneţi? Contează alte chestii, precum AI-ul inamicilor, misiunile variate etc. De acord, misiunile sunt direct inspirate din film şi câteodată chiar reuşesc să creeze senzaţia aceea de a fi în mijlocul a sute de gândaci, luptând pentru viaţa ta şi nu numai. Însă în numai câteva secunde senzaţia se risipeşte când vezi cum gândacii se blochează într-o dună de nisip/stâncă în încercarea disperată de a respecta o regulă veche de când lumea a pathfinding-ului: drumul drept e cel mai bun. Ce mai contează că între tine şi ei mai sunt obstacole?

Sunetul mai scoate cât de cât jocul din mediocritate: dialogurile bine realizate, efectele sonore împrumutate direct din film creează o anumită atmosferă, pe care au însă producătorii grijă să o strice cât mai repede cu putinţă cu un nou bug sau o greşeală flagrantă.

Este regretabil să vezi cum unii producători pur şi simplu dau dovadă de o nepăsare soră cu o comă profundă, ataşând o licenţă cu priză la public unui titlu nici măcar mediocru şi sperând că îl pot vinde în milioane de exemplare. Mai bine jucaţi Solitaire.

Cosmin Aioniţă

VERDICT

Dacă vreţi FPS, alegeţi oricare alt titlu în afară de acesta. **4**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-32 (LAN, ONLINE)



– SEMI-FINALA UNEI CUPE EUROPENE.
– TE AFLI AICI DATORITĂ JUCĂTORULUI VEDETĂ.
– CARE TOCMAI A SUFERIT O RUPTURĂ DE MENISC.
AI ÎN MINTE UN PLAN D?
Bestseller-ul de la Sports Interactive se întoarce pentru un nou sezon
Vei face o schimbare post pe post pentru a continua să presezi defensiva adversă? Sau vei introduce un mijlocaș ca să conservi avantajul fragil pe care-l ai?
Chiar dacă reușești să scapi cu bine din această situație, tot mai trebuie să ai grijă de starurile în devenire, să negociezi contracte, să ridici moralul echipei, dar mai ales, să iei deciziile tactice care fac diferența între gloria eternă și înfrângerea umilitoare.
Îți trebuie pasiune pentru a fi fan. Însă îți trebuie curaj pentru a fi un manager.
DISPONIBIL ÎN TOATE MAGAZINELE SPECIALIZATE
PC/MAC CD-ROM
FM
FOOTBALL MANAGER 2006
HOW WILL YOU MANAGE?
www.footballmanager.net
CAUTA VERSIUNILE DE XBOX 360 ŞI PSP DE FOOTBALL MANAGER LA ÎNCEPUTUL ANULUI VIITOR.
3+
www.pegi.info
PC CD ROM
Mac
Joc distribuit in Romania de:
TNT GAMES
tel/fax: 021/3240980
e-mail: info@tntgames.ro
www.tntgames.ro
© Sports interactive 2005. Publicat de SEGA Europe. Dezvoltat de Sports Interactive. SEGA și logo-ul SEGA sunt mărci înregistrate ale SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive și logo-urile Sports Interactive sunt mărci înregistrate ale Sports Interactive. Toate celelalte nume ale companiilor, brand-uri sau logo-uri sunt proprietatea companiilor respective.
www.sigames.com
SEGA
www.sega.co.uk



O nouă versiune a celui mai de succes joc de management fotbalistic



Acum se pot da instrucţiuni tactice şi fără a întrerupe meciul.



PREŢ: 27.5€ • **PRODUCĂTOR:** SI GAMES • **PUBLISHER:** SEGA • **DISTRIBUITOR:** TNT GAMES • **WEB:** WWW.SIGAMES.COM

FOOTBALL MANAGER 2006

Acum cu posibilitatea de a face scandal în vestiar

CINE NU A JUCAT NICI UN FOOTBALL Manager (sau Championship Manager înainte ca SI Games şi Eidos să se despartă, plecând unii cu jocul şi alţii cu numele) nu are cum să înţeleagă de ce de fiecare dată când deschid Gazeta sporturilor după o etapă din camionatul intern caut mai întâi să văd ce a făcut Mugurel Buga, abia apoi citesc rezultatele partidelor sau de ce îmi imaginez că Sportul Studenţesc ar putea să facă un meci onorabil în faţa celor de la Real Madrid în Liga Campionilor. Ce-i drept, Buga nu a reuşit niciodată pentru Răzvan Lucescu hattrick-urile pe care le-a facut pentru mine, iar pentru Sportul este o minune destul de mare simplul fapt că este încă în jumătatea de sus a clasamentului Diviziei A, în condiţiile în care nici măcar nu are suficienţi jucători pentru a umple banca de rezerve, dar pentru mine aceste lucruri contează mai puţin. Simpatia obţinută în joc s-a transferat în realitate, ceea ce, dacă nu spune ceva despre psihicul meu, cu siguranţă spune ceva despre calitatea jocului.

Principala critică adusă seriei a fost mereu aceea că seamănă mai mult cu Excel decât cu FIFA, dar asta este o prostie şi nimic altceva. Sigur, sunt multe statistici de digerat, iar grafica, în special meciurile 2D, nu dă pe nimeni pe spate, dar nu mai puţin adevărat este că jocul prinde viaţă imediat ce jucaţi câteva partide cu o nouă echipă, moment în care statisticile încetează să mai fie doar cifre aruncate la grămadă şi devin portetul unei adevărate lumi, aproape la fel de complexă şi fascinantă ca cea reală.

Acestea fiind zise, poate mai interesant este ceea ce a apărut nou în versiunea de anul acesta. Ei bine, noutăţile sunt foarte de numeroase (mai numeroase decât pot eu înşirui aici), deşi nici una nu este cu adevărat spectaculoasă.

Managerul virtual interpretat de jucător a căpătat şi mai multă substanţă, având acum un contract clar cu clubul la care lucrează. Cu salariul nu puteţi să faceţi nimic, dar contractul specifică şi bugetul care vi se va pune la dispoziţie, aşa că nu strică să încercaţi să negociaţi uneori. Foarte util este şi că, în sfârşit, puteţi alege tipul de buget, pentru a nu vă trezi că aveţi la dispoziţie sume mari pentru transferuri, dar insuficienţi bani pentru salariile vedetelor pe care le doriţi.

Antrenamentul era domeniul care suferea cel mai mult până acum, fiind bazat pe un sistem foarte complex şi aproape de neînţeles ca rezultate. De data aceasta s-a făcut un uriaş pas înainte, întregul sistem fiind simplificat, dar în acelaşi timp făcut logic şi cât de cât controlabil.

În meciul efectiv, cea mai evidentă noutate este aceea că puteţi comenta prestaţia jucătorilor la pauză şi după meci, pentru a le sugera să se îmbunătăţească sau a-i convinge să îşi menţină forma. O criză de nervi la momentul oportun poate face şi ea minuni şi poate salva un meci aparent compromis. Pe de altă parte, adversarii conduşi vin şi ei după pauză mai motivaţi, aşa că adaptarea tacticii pentru a menţine rezultatul este absolut necesară. De altfel, una dintre puţinele noutăţi tactice este instrucţiunea de a trage de timp, care introduce o anumită doză de cinism într-un joc care până acum recompensa în principal tacticile curajoase, dar completează bine colecţia de posibilităţi avute la dispoziţie de jucători.

În fiecare an, comunitatea fanilor se împarte în două grupuri, de dimensiuni variabile, unul care proclamă noua apariţie ca fiind cea mai bună din serie, alţii care spun că este cea mai proastă. Anul acesta, cu orice risc, eu mă voi alinia alături de primii. FM 2006 este cel mai stabil, cel mai consecvent şi mai captivant joc pe care l-a dat seria în ultimii ani. Nu pot decât să sper că se va continua în această direcţie.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Cel mai bun din serie, dar ceva schimbări mai substanţiale nu ar fi stricat.

9

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 128MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-30 (LAN, ONLINE)



Moştenitorul spiritual al seriei X-Com elimină ameninţarea extraterestră.





PREŢ: 29.9€ • **PRODUCĂTOR:** ALTAR INTERACTIVE • **PUBLISHER:** CENEGA • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.UFO-AFTERSHOCK.COM

UFO: AFTERSHOCK

Tactică, strategie şi RPG adunate la un loc

PAUZELE LUNGI ŞI DESE, CHEIA marilor succese, spune în mod peiorativ o zicală populară din bătrâni. La modul propriu însă, expresia poate fi aplicată şi i se potriveşte ca o mănuşă noului UFO: Aftershock, continuare pentru UFO: Aftermath şi pentru mult mai celebra şi apreciata serie X-Com. Din păcate, la fel ca şi Aftermath, Aftershock nu reuşeşte să se ridice la înălţimea jocurilor din care este inspirat; foloseşte elemente care au funcţionat şi încă mai funcţionează bine, dar pierde mult la capitolul poveste, parţial la control, camera puteţi să o aruncaţi pe geam, iar nivelul de dificultate sigur generează peri albi.

Chestia cea mai ciudată este sistemul de joc. Nu este nici strategie în timp real, deşi aveţi de construit bază, soldaţi şi tot felul de arme şi upgrade-uri tehnologice. Nu este nici strategie pe ture în sensul clasic al genului, ci un hibrid numit Simultaneous Action System. Cum funcţionează? Exact pe sistemul pauzelor lungi şi dese. Adică: selectaţi personajul, îl puneţi să meargă într-un anume punct şi apăsaţi "play". Dacă în raza vizuală apare un inamic, jocul intră automat în pauză. Astfel vă puteţi planifica mişcările în detaliu în aşa fel încât inamicul să dea colţul, iar soldaţii voştri să rămână întregi. Problema în tot acest sistem este că pauzele sunt prea numeroase, pentru fiecare soldat din echipă, acţiunea este prea fragmentată în bucăţele minuscule. Pentru cei care au o răbdare de fier, este excelent bănuiesc, dar nici chiar aceia s-ar putea să nu reziste prea mult. Întâi din cauza faptului că misiunile tactice se aseamănă mult între ele şi aspectul vizual variază prea puţin, ele fiind interesante în măsura în care soldaţii folosiţi cresc în nivel şi le puteţi oferi noi abilităţi. În al doilea rând, pentru că nivelul de dificultate este exagerat, vreau totuşi să mă relaxez când joc ceva, nu să mă dau cu capul de pereţi şi să îmbătrânesc prematur.

În plus, şi povestea şchioapătă pe ici, pe colo, dar este totuşi ceva mai legată decât cea din UFO: Aftermath. Oamenii exilaţi iniţial pe o insulă (Laputa) în spaţiu în afara Terrei se revoltă şi încearcă să afle ce s-a întâmplat pe Pământul abandonat în mâinile extratereştrilor Reticulans. Surprize, surprize… planeta trebuie eliberată de tot felul de monştri, extratereştrii ia-i de unde nu-s, iar jucătorul se trezeşte pe cap cu tot managementul de rigoare. Măcar nu mai există necesitatea de a construi o bază nouă la fiecare misiune; cartierul general rămâne Laputa, de unde daţi ordine pentru construcţii, cercetări tehnologice şi recrutare de soldaţi; din acest mod strategic, pe o hartă-hologramă a Terrei (geosferă), veţi prelua misiuni ce fac trecerea în modul tactic, cu pauzele alea lungi şi dese. Sistemul pare complicat la prima vedere, pe alocuri chiar este, iar mare parte din succes este asigurat de atenta manevrare a resurselor.

O altă problemă, atât de tipică jocurilor actuale încât începe să devină o condiţie fără de care nu se poate strica ceva cu potenţial, este camera. Destul de ciudat setată, cel puţin în modul tactic devine o entitate cu viaţă proprie, se poziţionează în cele mai nepotrivite unghiuri şi închide vizibilitatea. Nu-mi ajungeau extratereştrii, acum mă lupt şi cu camera.

Din punct de vedere vizual, UFO: Aftershock arată mai bine şi mai 3D decât predecesorii săi, dar nu se poate compara cu titlurile mult mai bogate în poligoane, efecte şi texturi ale momentului. Aceasta ar fi însă ultima mea problemă, dacă restul ar fi perfect. Dar cum aşa ceva nu se întâmplă, o să vă mai zic şi de sunetul şi muzica cât se poate de generice şi de banale; vocile sunt decente, dar replicile sunt extrem de limitate, deci nimic extraordinar.

Nu se poate spune că Aftershock se îndepărtează de la reţeta pe care funcţionează seria. Este păcat totuşi că în teorie avem de-a face cu un joc nou, dar în practică n-a fost adăugat nimic semnificativ care să ducă la o evoluţie pe scara calitativă. Până la urmă, un titlu de strategie serios realizat, care le va plăcea fanilor seriei, dar riscă destul de mult să-i îndepărteze pe ceilalţi, în mare parte din cauza nivelului de dificultate care cere o serioasă muncă intelectuală.

Anda Drăgnuţă

VERDICT

Nici revoluţie, dar nici măcar evoluţie n-am remarcat, doar un nivel de dificultate exagerat. **7**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1





Munca de birou poate aduce și ea satisfacții.







PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: QUANTIC DREAM • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUITOR: GAMESHOP • WEB: WWW.FAHRENHEITGAME.COM

FAHRENHEIT

O posibilă renaștere a genului adventure

SĂ GĂSEȘTI UN PUBLISHER PENTRU UN JOC adventure este o provocare în ziua de astăzi, prin urmare vestea că Vivendi a renunțat să mai distribuie Fahrenheit după ce le dăduse speranțe celor de la Quantic Dream nu a fost tocmai o surpriză pentru noi, cinicii. Din fericire, francezii care ne-au oferit clasicul Omikron: The Nomad Soul nu s-au dat bătuți (doar investiseră aproape patru ani de muncă în acest proiect) și au reușit să îi convingă pe cei de la Atari să preia sarcina de publisher. Americanii au venit cu idei trăsnite de marketing, ca de obicei, astfel că în America jocul a ajuns să se numească Indigo Prophecy și să fie cenzurat prin eliminarea unor secvențe de nuditate parțială și alte aspecte erotico-artistice pe care noi, cei de pe bătrânul continent, le-am putut admira fără probleme în versiunea noastră al cărei nume a rămas Fahrenheit.

Ceea ce este puțin bizar, din moment ce noi europenii, folosim gradația Celsius, deci Fahrenheit ar fi fost mai potrivit la americani. Dar ce mai contează, povestea jocului implică niște scăderi bizare de temperatură, iar acțiunea se petrece în New York, deci nu este totul atât de ilogic pe cât pare. Nici măcar faptul că oamenii obișnuiți încep să se omoare aleatoriu unii pe alții, urmând ceea ce pare a fi un ritual macabru. Eroul principal se trezește pe neașteptate un ucigaș urmărit de poliție în urma unei crime bizare pe care a săvârșit-o fără voia lui. O poveste banală care devine mult mai interesantă în abordarea celor de la Quantic Dream, care ne propun să jucăm atât cu criminalul, cât și cu polițiștii care îl urmăresc și chiar cu fratele lui Lucas Kane, cel care dă startul jocului. Acțiunile lor se succed sau, după caz, se suprapun într-un melanj care a fost descris de producătorii jocului pe bună dreptate ca film interactiv.

Pe partea vizuală jocul reușește să ofere o experiență aparte chiar dacă tehnologia grafică este lejer depășită. O direcție artistică inspirată, grijă pentru detaliu și animații motion-captured de mare excepție fac din Fahrenheit un festin pentru ochi. Nu se ajunge la fotorealism însă, din păcate, ar zice unii, din moment ce varianta pentru noi, europenii, este necenzurată și oferă oarecare nuditate și scene mai mult sau mai puțin voalate de sex.

Din păcate, secvențele respective sunt introduse puțin cam gratuit, din rațiuni destul de evidente de marketing. Sau cel puțin așa am avut eu impresia. Dacă îmi aduc bine aminte, și Omikron: The Nomad Soul avea aspecte soft-erotice reprezentate de localuri de striptease, deci se poate spune că măcar cei de la Quantic Dream sunt constanți în privința unor elemente "necesare" într-un univers de joc pentru a-l face vandabil.

Tot din motive de marketing, care nu le pot fi reproșate, dacă stăm să ne gândim, jocul a fost conceput multiplatform, pentru PC, PS2 și Xbox. Acest lucru are o influență evidentă asupra modului în care jucătorul interacționează cu jocul. Clasica interfață bazată pe cursor contextual a fost dată uitării și în schimb mecanica de joc se bazează pe două sisteme: MPAR (Motion Physical Action Reaction) și PAR (Physical Action Reaction). Primul implică simularea unor acțiuni din realitate prin mișcările mouse-ului, un soi de mouse gestures mai puțin abstracte decât casting-ul de vrăji în Black&White. De exemplu, mișcări circulare pentru a șterge sângele de pe jos la locul crimei. Este o abordare mai intuitivă și mai imersivă decât un adventure bazat pe cursor, trebuie să recunosc, și faptul că poate fi transpus mai ușor pe un controller de consolă este în favoarea lor și nu are de ce să ne deranjeze. Sistemul MPAR este folosit și pentru alegerea opțiunilor în dialogurile din joc, care sunt bazate pe cuvinte-cheie, un sistem pe care personal nu l-am agreat niciodată, pentru că îmi place să știu cum va suna întrebarea înainte să o pun, mai ales când dialogurile influențează într-o mai mare sau mai mică măsură intriga.

Sistemul PAR este folosit pentru secvențele de acțiune și este relativ similar cu modul în care se desfășura lupta în Legend of Zorro sau, pentru că vă este probabil mai familiar, modul în care decurgeau minigame-urile din Grand Theft Auto 3.

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1







O scurtă pauză pentru relaxare, apoi ne întoarcem la dezlegat mistere.

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Primul joc-experiment al celor de la Quantic Dream a apărut în 1999 şi a devenit în scurt timp un clasic. Amestecul de acţiune şi aventură, explorarea nonlineară a unui oraş într-o vreme în care GTA 3 nu era nici măcar în stadiul de proiect, muzica psihedelică produsă de David Bowie, toate aceste elemente se contopeau într-un tot unitar care a intrat cu fruntea sus în istorie.

Quantic Dream au anunţat de ceva timp că se gândesc la o continuare pentru Omikron, care ar urma să se numească Karma (fost Exodus) şi să apară pe PC şi pe consolele din generaţia următoare şi care nu va fi o continuare propriu-zisă, ci mai curând un succesor spiritual. Firma franceză mai are un proiect, numit Infraworld, despre care nu se ştie încă mai nimic.



Sau Dance Dance Revolution, dacă sunteţi unul dintre cei cinci cititori care nu au jucat GTA3. Practic, trebuie să apăsaţi tasta care trebuie la momentul potrivit, semnalizat pe ecran, pentru ca acţiunea să îşi continue cursul către victorie. Deşi momentele de acţiune sunt mult simplificate, frustrante uneori şi controlate doar indirect de jucător, ele sunt mult mai bine introduse în joc decât secvenţele (relativ) similare din Broken Sword: The Sleeping Dragon, de exemplu, şi rup excelent monotonia tipică unui joc adventure, oferind provocări tensionante.

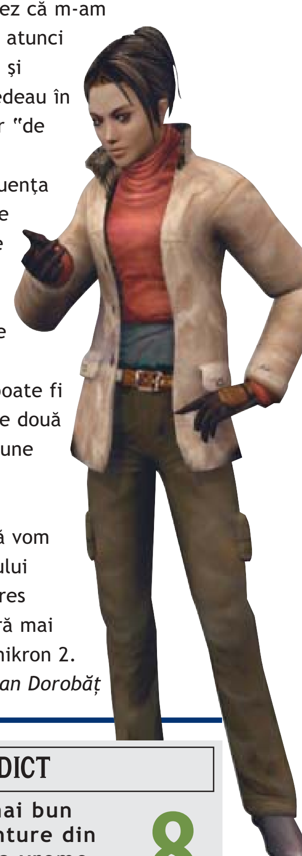
Din fericire, camera nu transformă momentele de acţiune într-o corvoadă. Ba chiar aş putea spune că pentru un joc multiplatform Fahrenheit are una dintre cele mai bune "camere" virtuale pe care le-am întâlnit. Numeroase moduri de control, inclusiv diverse poziţionări cinematice şi secvenţe split-screen vă dau senzaţia că sunteţi în acelaşi timp actor şi regizor într-un thriller captivant. Muzica lui Angelo Badalamenti (Twin Peaks, City of Lost Children, Dark Water) este încă un element important care întăreşte atmosfera de film şi păstrează tradiţia coloanei sonore de calitate lansate de Omikron (unde David Bowie a fost însărcinat cu muzica).

Păcat că intriga funcţionează excelent în primele două treimi ale jocului-film, după care o ia prin bălării de parcă autorul a rămas în pană de inspiraţie şi se încheie cu un final stil deus ex machina, care nu e nici foarte original, nici foarte satisfăcător. Cam ca (unele din) blackview-urile mele. Cu toate găurile de logică pe care le veţi descoperi însă şi cu toată idila inexplicabilă între poliţistă şi eroul principal, povestea este mult peste medie şi împreună cu celelalte elemente face din Fahrenheit unul dintre cele mai bune jocuri adventure din ultimii ani. Poate cel mai bun.

Dar trebuie să menţionez că m-am simţit un pic tras pe sfoară atunci când libertatea decizională şi nonlinearitatea ce se prevedeau în demo s-au dovedit a fi doar "de poză", pe parcursul jocului neavând opţiunea de a influenţa decât în moduri superficiale cursul acţiunii. Alegerile pe care le faceţi au un efect limitat pe axa cauzalităţii jocului şi finalurile multiple nu adaugă o foarte mare rejucabilitate. Dar măcar poate fi rejucat măcar o dată sau de două ori, ceea ce nu se poate spune despre foarte multe jocuri adventure.

Nu pot decât să sper că vom asista la o renaştere a genului adventure şi aştept cu interes momentul în care o sa apară mai multe informaţii despre Omikron 2.

Adrian Dorobăţ



PRO

- cu indulgenţă, redefineşte standardele genului adventure
- muzica lui Angelo Badalamenti este mai mult decât inspirată
- din punct de vedere vizual merită eticheta de "cinematic"

CONTRA

- implementare frustrantă a părţii de "acţiune"
- nu este atât de nonlinear pe cât vrea să pară
- scenariul are "găuri" de logică şi o idilă relativ inexplicabilă

JOCURI ALTERNATIVE

Fahrenheit

Broken Sword: The Sleeping Dragon

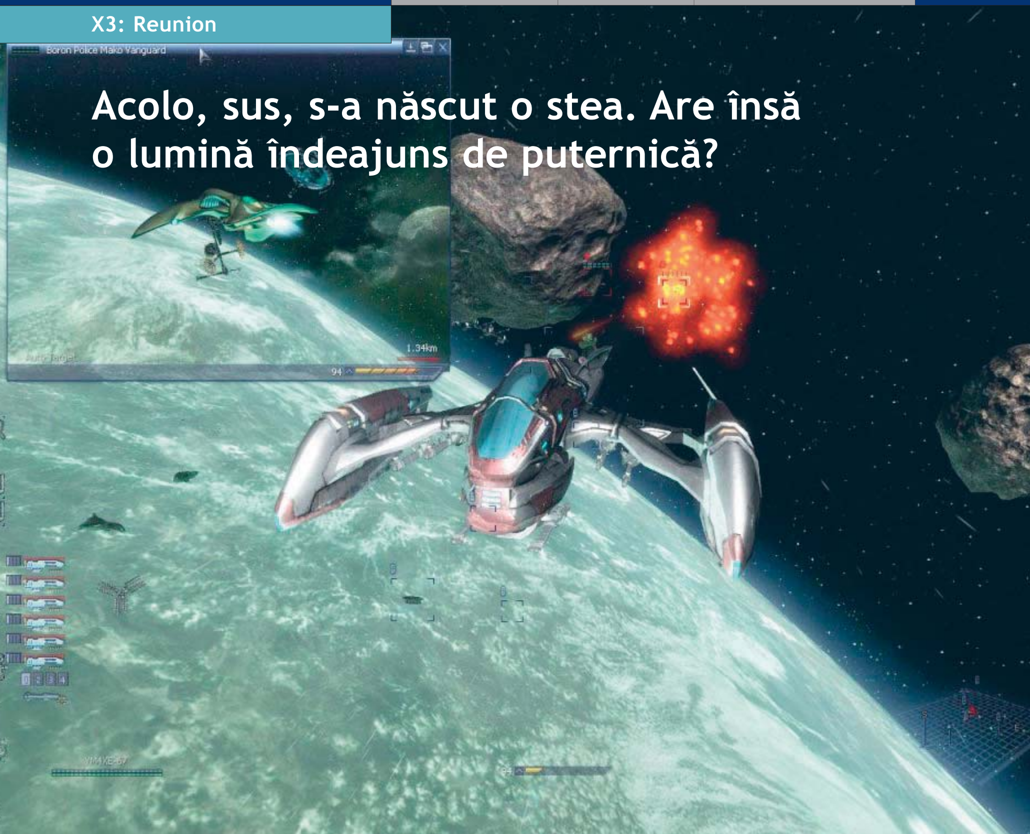
Omikron: The Nomad Soul

VERDICT

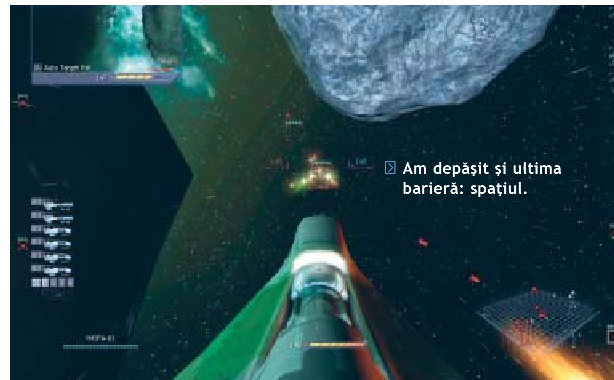
Cel mai bun adventure din ultima vreme, dar asta nu este suficient.

8

Acolo, sus, s-a născut o stea. Are însă o lumină îndeajuns de puternică?







Am depăşit şi ultima barieră: spaţiul.

PREŢ: 31.5€ • PRODUCĂTOR: EGOSOFT • PUBLISHER: DEEP SILVER • DISTRIBUITOR: TNT GAMES • WEB: WWW.EGOSOFT.COM/GAMES/X3/

X3: REUNION

Spaţiul cosmic este frumos, dar şi foarte complicat.

SPACE. THE FINAL FRONTIER. THESE are the voyages of the starship "Covata zburătoare", pentru că a trecut prin prea multe aventuri şi abia se mai ţine în vreo două nituri şi un motor răguşit. A colindat nenumărate sectoare şi s-a implicat în tot felul de activităţi, mai mult sau mai puţin onorabile, legate sau nu de firul narativ subţirel ce însoţeşte trei dintre setările de dificultate ale jocului.

X3: Reunion este moştenitorul unei serii ambiţioase şi reprezentant al unui gen de nişă, cu fani nu neapărat numeroşi, dar foarte fideli simulatoarelor spaţiale. După apreciatul, dar şi problematicul X2: The Threat, X3 a fost aşteptat ca un nou Elite sau Freelancer. Realitatea se ridică şi mai ales nu se ridică la înălţimea aşteptărilor: Reunion a fost făcut special pentru fanii seriei şi nu pentru marea masă a jucătorilor, care vor renunţa destul de repede să-şi bată capul cu multitudinea de opţiuni, controlul destul de dificil şi lipsa unor explicaţii clare în ceea ce priveşte gameplay-ul. Pe partea bună însă, varietatea lucrurilor pe care le puteţi face asigură o viaţă îndelungată jocului: comerţul, bătăliile sau construcţiile sunt tot atâtea drumuri spre măreţia galactică. Universul ar trebui să fie familiar celor care au avut de-a face X2, dar asta contează mai puţin, oricum nu are mare importanţă în ansamblu pentru că povestea n-a fost (şi nu este nici acum) un punct tare al seriei. De altfel, nu vă obligă nimeni să o duceţi la capăt, existând posibilitatea de a alege din start unul dintre cele trei personaje de tip RPG, cu care aveţi toată libertatea din lume.

Lumea X3 cel puţin arată extraordinar de bine. Spaţiul a fost redat cu un realism neaşteptat, navele au modele uimitoare, iar efectele vizuale nu se fac de ruşine. Desigur, bucurie pentru ochii jucătorului şi un chin pentru PC, plus că uneori scăderile de framerate pot ridica ceva probleme. În multe sectoare, toate bazele şi navele tind să se adune în zona centrală, iar în rest rămâne un spaţiu pustiu; uneori, încercând să ajung într-un anume colţ, aveam impresia că nava stă pe loc, deşi eram la viteză maximă. Pe de altă parte, pe cât de frumos arată grafica, pe atât de oribile sunt secvenţele cinematice, fără sincronizare şi cu nişte voci isterice care zgârâie timpanul. Coloana sonoră seamănă mult cu cea din titlul precedent şi un număr de alte materiale au fost şi ele reciclate şi refolosite. Plus controlul. Acesta se poate realiza pe mouse şi tastatură, dar recomandările fierbinţi merg spre un gamepad, unde perspectiva n-o să mai fugă în toate părţile. În bătălii trebuie să recunosc că am întâmpinat cele mai multe probleme, navigarea de nebun fiind mult uşurată de existenţa unei opţiuni de "pilot automat" (utilizabilă, dar nerecomandată într-o luptă cu mulţi inamici). Navele pot şi trebuie să fie îmbunătăţite, în funcţie de ocupaţia de bază a proprietarului, cu sisteme defensive sau ofensive, unelte pentru mineritul spaţial sau alte upgrade-uri ce ţin de flexibilitatea manevrării.

Până la urmă, Reunion este un joc incredibil de imersiv odată rezolvate enigmele interfeţei şi ale controlului. Pentru industriaşii înnăscuţi se pot construi tot felul de fabrici, comerţul înfloreşte, iar economia are dinamică proprie, reacţionând la abundenţa sau lipsa unui anume produs. Pe de altă parte, pirateria s-ar putea să vă aducă mult mai multe satisfacţii, deşi este posibil să aveţi probleme în relaţiile comerciale cu vânzătorii ultracinstiţi şi, evident, cu forţele poliţieneşti. Nici contrabanda nu este însă o opţiune de neglijat sau mineritul ori tot felul de alte operaţiuni de salvare. În esenţă, o galaxie complet deschisă, ce aşteaptă să fie descoperită, explorată şi mai ales exploatată, cu condiţia să aveţi de ajuns de mult timp şi răbdare. X3: Reunion este un titlu complex, din păcate prea puţin explicat şi cu destule probleme de gameplay care să descurajeze majoritatea jucătorilor. Păcat, pentru că în miezul său avem de-a face cu un joc extrem de interesant.

Anda Drăgnuţă

VERDICT

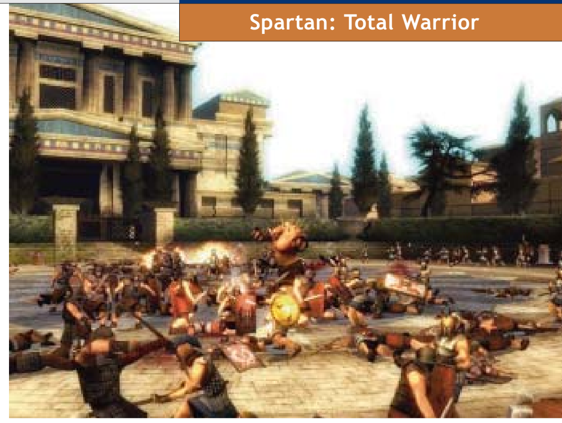
Un diamant în stare brută, un joc bun care se zbate să iasă la suprafaţă.

7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.7GHz, 5126MB RAM, 128MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1



Producătorii seriei de strategie Total War își încearcă mâna cu un joc de acțiune.





PREȚ: 44.9€ • **PRODUCĂTOR:** CREATIVE ASSEMBLY • **PUBLISHER:** SEGA • **DISTRIBUITOR:** TNT GAMES • **WEB:** WWW.TOTALWARRIORGAME.COM

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Un joc într-adevăr pentru cei puternici

DUPĂ O JUMĂTATE DE ORĂ de joc am oprit Spartan: Total Warrior și am stat să mă gândesc cinci minute. Apoi, ezitant, dar știind că în cele din urmă aceasta era cea mai bună alegere, am început jocul din nou, pe cel mai mic nivel de dificultate.

Unele jocuri sunt dificile până le înțelegi, altele sunt dificile într-un mod care le face mai interesante, pentru că te forțează să te autodepășești, iar alte sunt dificile fără absolut nici un motiv. Spartan se încadrează în ultima categorie. Dificultatea sa, pe alocuri extremă, în general doar foarte ridicată, nu are nici o logică în condițiile în care jocul este destul de simplu și are o mecanică ușor de stăpânit. În esență, există doar două tipuri de atac, unul de precizie și unul pentru a lovi mai mulți inamici odată, plus câteva scheme suplimentare date de armele speciale întâlnite pe parcurs și de "furie", un soi de mana care crește în timp ce loviți inamicii și activează o formă mai puternică a acelorași atacuri. Există un scut care poate fi folosit pentru a bara atacuri și pentru a împinge inamicii în spate, un arc destul de bun, dar atât de limitat ca muniție încât abia dacă merită menționat, iar pe parcurs mai apar o pereche de săbii cu puteri electrice, un scut cu un cap de meduză și efect paralizant, un ciocan mare și o suliță. Nici una dintre ele nu schimbă foarte mult jocul, care în mare parte constă din apăsarea foarte rapidă a celor două butoane menționate mai sus.

Nu este nimic dificil în ce am spus până acum, dar Spartan are tendința neplăcută de a sufoca jucătorul cu lucruri de făcut, forțându-l să se bată de multe ori cu zeci de inamici în același timp, ba și să îndeplinească diverse sarcini în paralel. În chiar prima misiune trebuie să apărați în același timp regele Spartei, aflat pe zidul cetății, și o poartă aflată la câteva zeci de metri mai departe, ba și să deschideți altă poartă pentru întăririle care vin în mod constant, totul în timp ce o avalanșă de romani curg din toate direcțiile. Atunci când am terminat misiunea și am aflat că existau și secrete care puteau fi descoperite, am izbucnit în râs. Când să mai caut și secrete? Iar dacă asta vi se pare greu, probabil nici nu veți dori să aflați ce urmează. De altfel, când am ajuns la partea în care trebuia să-l apăr pe Arhimede pe străzile Atenei, nici eu nu mai voiam să aflu ce urmează.

Îmi este greu să spun dacă Spartan merită efortul. Pe de o parte, ambiția sa de a arunca zeci și chiar sute de inamici într-un nivel în același timp este remarcabilă, iar unele bătălii sunt de-a dreptul grandioase. O parte din decoruri sunt și ele pe măsură, deși altele sunt cam banale. Pe de altă parte însă, scenariul este scris într-un mod prost ieșit din comun, iar actorii reușesc să strice chiar și cele câteva replici bune, majoritatea împrumutate din istoria reală a Spartei ("Am auzit că inamicii sunt atât de mulți încât săgețile lor acoperă Soarele!" "Cu atât mai bine, asta înseamnă că ne vom lupta pe umbră."). De altfel, câteva replici reprezintă tot ceea ce s-a împrumutat din istorie, în rest acțiunea jocului fiind plasată într-o lume ficțională, în care personaje reale, dar din epoci diferite sunt înzestrate cu puteri magice și puse alături de personaje mitologice, într-un amestec foarte bizar.

Este foarte neplăcut pentru Spartan să apară la atât de puțin tip după God of War. Amândouă jocurile se încadrează în același gen și amândouă se inspiră din aceeași mitologie, dar, în timp ce unul este de o frumusețe care taie răsuflarea și aproape imposibil de lăsat din mână, celălalt se mulțumește să dea pe alocuri senzația că ar fi putut fi mult mai bun decât este.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Simplitatea sa se bate cap în cap cu dificultatea exagerată. Păcat, bătăliile grandioase erau o idee bună. **6**

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

ODISEEA AVIARĂ (II)

REZUMAT: Tamerlan Cârjă, un baron local din Bărăgan, își pune în aplicare abilitățile tehnice ieșite din comun și construiește un calculator care folosește găini în loc de tranzistori. Din păcate pentru el, în momentul în care îl conectează la Internet, calculatorul se virusează și lucrurile o iau puțin razna. Disperat, Tamerlan Cârjă îi cheamă în ajutor pe Mitică Plop, un vânător autorizat, și pe Alioșa Pescăruș, un depanator de calculatoare.Ajunși la Stepani, în inima Bărăganului, cei doi se întâlnesc cu Melania Crantz-Canapescu, un reporter de investigații care suspectează apariția gripei aviare.

...din lanul de porumb se împletici către ei o găină. După trei-patru pași se opri și îi privi ambiguu, înclinând capul când pe o parte, când pe alta.

- Io-te-o găină!, zise Alioșa. Pui-pui-pui, hai la tata!, apropiindu-se cu mâna întinsă.

Găina se trase înapoi, după care scoase un cârâit gâlgâitor urmat de un fel de sughiț exploziv ca de la țeava de eșapament a unei mașini.

- Ha! V-am zis eu, se entuziasmă complet deplasat Melania. E gripă aviară.

- Mai taci!, o apostrofă Alioșa. N-are nimic. Hai pui-pui-pui!

Găina horcăi și explodă cu un zgomot de prosop ud izbit de ciment. Surprins de evenimente, Alioșa clipi împroșcat cu diverse ingrediente care, de obicei, intră în componența crenvuștilor, după care făcu un pas înapoi și căzu vexat în fund.

- Ce-a fost asta? gemu el.

Melania zâmbi machiavelic, scoase telefonul mobil din geantă și îi făcu o poză.

- Dacă nu e gripă, atunci ziceți voi ce este.

- Cogâlț subit? se aventură cu o părere Mitică, în timp ce îl ajuta pe Alioșa să se ridice, cu un dezgust abil deghizat. După care se șterse delicat pe tricoul lui.

Melania deja o luase cu pași repezi spre drumul care se ițea la marginea lanului de porumb. Acoperișul fermei se zărea ca un vapor cărămiziu rătăcit într-o mare de coceni.

Cei doi o urmară, Alioșa încercând fără succes să se curețe, mai mult adăugând și praf în mixtura lipicioasă care îl acoperea.

Într-un minut sau două se aflau deja la poartă, care era întredeschisă. În mod suspect, ar putea spune pasionații de romane polițiste. După niște tufișuri, un roi de muște bâzâia a mort. Ar fi putut fi un cadavru ciugulit de viu, în opinia celor care apreciează filmele horror. Cei trei nu se osteniră să verifice însă, ci pășiră spre corpul de clădiri din fundul curții, pe care cei interesați de arhitectură le-ar fi putut cataloga drept stil rural funcțional. Fanii idilelor pasionale vor fi singurii dezamăgiți, pentru că Melania era ocupată să se țină cât mai departe de Alioșa, care începuse să miroasă a abator, iar Mitică era intrigat de lipsa oricărui semn de viață, așa că încărca preventiv niște cartușe în arma de vânătoare. Nimeni nu era preocupat să se gândească la aspecte romantice și la legături sentimentale de viitor. Cu excepția grămezii acoperite de muște de după tufiș, dar aceasta este altă poveste, pe care cu siguranță nu o veți afla ulterior decât dacă plătiți abonament pe site-uri gen ogrish.com. Trebuie să menținem o aparență de moralitate.

- Deci, încotro? întrebă Mitică, acum că avea pușca încărcată.

- Propun să urmărim cablurile, zise Alioșa, arătând spree un mănunchi gros de fire care șerpuia prin curtea fermei.

Dintr-una din clădirile din față, un cotcodac prelung sfâșie lugubru liniștea ca un răget de fiară în jungla amazoniană.

- Sau am putea să urmăm semnalele evidente, sugeră Melania, pornind spre sursa zgomotului. Dar fu nevoită să se ghemuiască brusc pentru a evita o coliziune frontală cu un bolid ce lăsa în urmă pene și un efect doppler de cucurigu la Mach 1 și care sfârși prin a se lipi sec de un perete inocent, care își vedea de treaba lui.

În urma proiectilului galinaceu apăru un cuplu ciudat: o bătrânică scofâlcită și cu ochi exoftalmici și un vlăjgan într-un soi de ie cu motive populare, care avea în mână un soi de ghioagă de dimensiuni îngrijorătoare.

- Lucrătura diavolului! agită baba un pumn scheletic. Tamerlan, ieși la iveală de unde te-ai ascuns, cu mașinăriile tale drăcești, de-ai îmbolnăvit găinile astea și ne mănâncă zileleeeee!, sfârși ea pe un ton lamentativ, încât era greu să îți dai seama dacă exclamația se vroia o provocare sau un bocet.

- Voi cine sunteți, mă rog, investitorii străini? își orientă ea un ochi bulbucat către Melania, Alioșa și Mitică.

- Nu, mamaie, Melania Crantz-Canapescu mă numesc, sunt reporter la ziarul "Bărăganul". Puteți să ne dați o declarație despre ce se întâmpă aici? Credeți că este vorba de gripă aviară?

- Lucrul dracului, asta se întâmplă! se ambală băbuța, împroșcând cu salivă. Boierul a înnebunit și chinuie păsările astea cu fire în cap și-n fund, mână în mână cu Necuratul, adevăr grăiesc, să mă trăsnească Ăl-de-sus de vă mint! După ce că nu mai aveam pace cu invențiile lui năuce, acu' mai vroia să le și vândă la investitorii străini, să vină la noi în sat să ne smintească fetele de cap cu aiurelile lor. Așa că am venit aicea să îi cer socoteală, că nu se mai poate, maică.

- Cum te numești, mamaie? încercă Melania să stăvilească avalanșa verbală lansată cu voce pițigăiat-tabagică de băbuța furioasă.

- Victoria. A lui Lipan, zise aceasta.

- Și fiul matale? zise Melania, indicând din priviri hăndrălăul care sprijinea ghioaga în spatele bătrânei.

- Aiasta-i fata me, domniță. Veta o cheamă, pupa-i-aș obrăjorii! Mândria ochilor mei este ea. Campioană comunală la oin, mulgătoare fruntașă și face niște poale-n-brâu excelente. Cum să n-o iubești?

Alioșa răspunse printr-o grimasă complexă, care sugera că mustața destul de pregnantă a fetei, trânta cu strigături și plăcintele moldovenești în Bărăgan erau o combinație nu tocmai atractivă. Din fericire, nimeni nu băgă de seamă.

- Unde este Tamerlan, totuși? puse Mitică punctul la semnul de întrebare. Într-adevăr, ferma de păsări părea complet părăsită, fără nici un semn de viață (umană, cel puțin).

Alioșa fremătă din nări cu o privire pierdută.

- Vouă vă miroase ceva? întrebă fără o țintă precisă.

Îmboldiți de curiozitate, membrii grupului de interese fornăiră la unison. Într-adevăr, în aer plutea o aromă apetisantă de pui la ceaun. După o scurtă orientare olfactivă, cei cinci se îndreptară spre o clădire mai mică, legată și ea de ferma principală cu un mănuchi gros de cabluri.

În momentul în care deschiseră ușa, fură izbiți de un val de căldură înăbușitoare, iar mirosul de pui prăjit le aduse salivă în gură. Clădirea ascundea un ansamblu de rafturi metalice, suprapuse din podea până în tavan, printre care circula alambicat o bandă rulantă. Mare parte din interior se afla în semiîntuneric, astfel că grupul celor cinci nu putea distinge mare lucru pe partea vizuală. Cea mai pregnantă senzație era una auditivă, un uruit infernal la nivelul unei hale industriale.

Pe măsură ce înaintau, căldura devenea tot mai opresivă. La un moment dat Melania se împiedică și se rezemă de unul dintre dulapurile metalice supraetajate, dar țipă și sări în spate.

- Ptiu! zise, suflând pe palma înroșită. Frige!

- Cred că știu ce s-a întâmplat aici, zise Alioșa lovit de o revelație. Mitică, ziceai că Tamerlan e pasionat de tehnică și de calculatoare.

- Da..., zise Mitică, neînțelegând încotro bate amicul său.

- Deci avem un utilizator hard core, care are un calculator sau un procesor, nu foarte performant. Nu contează cum funcționează. Și ce face un utilizator hard core când n-are bani de un procesor mai performant? Eh?

Toată lumea îl privi în expectativă.

- Face un credit doar cu buletinul? zise pe neașteptate Veta.

Alioșa îi aruncă o privire condescentă, ceea ce este destul de dificil de făcut de jos în sus.

- Bună încercare, dar nu acesta este răspunsul. Ești veriga slabă. Să vă spun eu. Utilizatorii hard core fac OVERCLOCKING. Asta s-a întâmplat și aici. Tamerlan și-a overclockat calculatorul lui cu găini, doar că a neglijat să instaleze și un sistem de răcire pe măsură. Drept rezultat avem o supraîncălzire dramatică, 'tranzistorii' încep să se prăjească. În combinație cu un virus care probabil ocupă inutil 90% din procesor, avem un dezastru. Dar încă mai putem salva situația.

- Hei, cred că ar trebui să vedeți asta, zise Melania, care plictisită de explicațiile lui Alioșa mai avansase puțin spre capătul halei.

O priveliște cel puțin bizară li se relevă celor care o urmară. Parțial ascuns după niște panouri de control, se putea zări un obez pe ale cărui falduri de grăsime se scurgeau valuri de transpirație. Pielea avea o paloare verzuie și ochii erau gălbui și sticloși.

- Cine sunteți și ce vreți? gesticulă el cu un copan care încă mai păstra urme de pene. După care remarcă aparent surprins că îl are în mână și începu să îl molfăie.

- N-a fost niciodată atât de gras, șopti Mitică uluit. Se poate ca virusul să se fi transmis și la el, dacă a mâncat din găinile infectate? îl întrebă pe Alioșa.

- Hei! pufni monstruozitatea. Nu mai șușotiți, veniți încoace, mai la lumină.

Nimeni nu părea tentat să se miște, dar Mitică se trezi ciupit de picior.

- Au! Hei! strigă el și se întoarse pentru a vedea cum în spate se adunase deja o armată de găini care trăgeau după ele cabluri șerpuitoare. Ochii le luceau roșiatic în penumbră.

- Oh-oh, făcu Alioșa.

- Hai, poftiți la masă, gâfâi astmatic cel care fusese Tamerlan.

*

Producătorul termină de citit scenariul, după care bătu darabana gânditor cu degetele pe masă.

- Nu, nu este suficient de terifiant, zise. Filmul se va numi DOOM totuși. Trebuie să fie mai... exploziv, mai... înțelegi? Fii atent cum aș zice eu. Mutăm acțiunea pe Marte. Niște cercetători deschid un portal spre o dimensiune paralelă. Ba nu!, spre Iad! Și schimbăm găinile în demoni. Și nu avem niște oameni normali, ci un detașament de soldați speciali. Ce zici?


Meet the world in a Slim new way.
26mm
ULTRA Slim INNOVATION
The World's Slimmest 26mm
LG
Life's Good
FLATRON™
ULTRA Slim SERIES (LCD L1980U, L1780U)
http://ro.lge.com, http://www.lge.com